

MI APLICACIÓN (MisPasitos)

Para la realización de esta aplicación prototipo de Figma, he hecho un total de 10 frames. La primera es una introducción a la aplicación, la segunda un ofrecimiento al usuario de inicio de sesión, la tercera pide al usuario crear una cuenta nueva y registrarse en caso de que no lo haya hecho, la cuarta es el menú principal de la aplicación, que contiene los 4 apartados que ofrece (aprendizaje muy básico para niños de letras, animales, números y colores) y una caja de herramientas arriba a la izquierda para cerrar sesión. La quinta es el apartado de las letras, la sexta el apartado de los números, la séptima la de los colores, la octava la de los animales, la novena es una pequeña felicitación al usuario por haber leído y adquirido unos pequeños conocimientos (en caso de que el lector sea un niño pequeño, que es el público objetivo de la aplicación) y por último también un frame que te ofrece cerrar sesión. Voy a comentar los frames 1 a 1:




mis **PASITOS**



¡Comenzar!

Este es el primer frame, en el que incluyo un fondo amarillo intenso para tratar de hacerlo más llamativo, dos imágenes puestas con un plugin (Unsplash) encima de un rectángulo, en el centro de la imagen se encuentra el nombre de la aplicación y por último un botón de comenzar que al pulsarlo te redirige a la segunda pantalla. Todas las interacciones entre frames las he realizado con el + que aparece en los bordes, uniéndolos con flechas.



<

Inicio de sesión

Inicia sesión con tu cuenta en **MisPasitos**

Correo electrónico

prueba@tucorreo.com

Contraseña

Introduce tu contraseña

INICIAR SESIÓN

¿No tienes cuenta? **Regístrate**

Este es el segundo frame, en el que se mantiene la tónica del diseño (será así siempre) con el fondo amarillo y las esquinas redondeadas. Dentro se encuentra una imagen de niños felices (público al que está dirigido la aplicación y de nuevo realizado con el plugin de Unsplash, como todas las imágenes de la App). Debajo se encuentran los requerimientos básicos para ingresar teniendo que utilizar una cuenta, con los bordes de los recuadros marcados de negro y textos dentro de ellos difuminados como indicativo de que lo que tiene que realizar el usuario. Arriba a la izquierda hay una llave que te lleva al frame anterior, al de presentación. Abajo, un botón de iniciar sesión que te lleva directamente al menú principal, y más abajo una opción para registrarte en caso de que no lo hayas hecho.



Regístrate

Crea tu cuenta rellenando estos datos

Nombre de usuario

ej: tunombre1234

Correo electrónico

prueba@tucorreo.com

Contraseña

Introduce tu contraseña

CREA TU CUENTA

¿Ya tenías cuenta? **Inicia sesión**

Este es el tercer frame, en el que se da al usuario la opción de que se registre, con las mismas modalidades que el frame anterior. Cuenta con una llave arriba a la izquierda y una frase debajo del todo que al pulsarlas cualquiera de las dos te lleva a la página de inicio de sesión, mientras que el botón de crear cuenta te lleva al menú principal.



MENÚ PRINCIPAL

¡Elige qué quieres aprender!



Letras



Números



Colores



Animales

Este es el cuarto frame, que es el menú principal. En él están las cuatro opciones de aprendizaje que da la aplicación con tres puntos arriba a la izquierda. Estos, al pulsarlos, te redirige a una pantalla de cierre de sesión. Cada imagen que aparece en el menú redirige al usuario a los contenidos correspondientes.



LETRAS



Esta es la
letra A



Esta es la
letra E



Esta es la
letra O



Esta es la
letra S

**¡Son las 4 letras
que más usamos!**

Este es el quinto frame, que incluye diferentes letras para que el joven usuario aprenda, con un pequeño dato en la frase final. Contiene también dos llaves, una en cada esquina superior. La izquierda te lleva de nuevo al menú principal, mientras que la derecha te lleva a un nuevo plugin de pequeña felicitación al usuario.



NÚMEROS



Este es el
número uno



Este es el
número dos



Este es el
número tres



Este es el
número cuatro

¡Son los cuatro
principales números!

Este es el sexto frame, estructurado igual que el anterior y los dos siguientes. Lo que cambia es el contenido (letras por números y la frase de debajo). Las llaves llevan a los mismos sitios que el frame anterior. Lo mismo sucede con los dos siguientes frames (7 y 8)



(Frames 7 y 8)

Sal de tu cuenta

Correo electrónico

Contraseña

CERRAR SESIÓN

El noveno frame aparece cuando pulsas los tres puntos en el menú principal. Te da la opción de cerrar sesión, y al cerrarla te redirige al segundo frame (al de inicio de sesión)

¡ENHORABUENA!

**¡Ahora eres
mucho más listo
que los demás!**

:)



Volver a la pantalla de inicio

Por último, este es el décimo frame. En él se incluye un título, una imagen centrada que ocupa la parte central de la imagen y una línea al final para volver a la página del menú principal. Es una pequeña felicitación al usuario por dotarse de grandísimas informaciones gracias a la aplicación.

Tabla de datos sobre la aplicación



¿La navegabilidad es buena?	Si, es simple pero buena.
¿Los elementos son claros?	Si, todas las herramientas están claras y son fáciles de utilizar
¿Qué utilidad tiene?	Sirve para que los niños pequeños memoricen conceptos básicos de manera dinámica
¿Cómo es la experiencia para el usuario?	Para los niños puede ser una experiencia divertida, ya que pueden aprender cosas básicas de manera más “amigable”

Conclusión final

Como conclusión final, este prototipo de aplicación es algo, por ahora, súper básico, tanto que estaría dirigido para un público muy concreto (niños muy pequeños). De cara al futuro y al desarrollo de la aplicación, al ser la idea como tal muy extensa (aprendizajes) podría ampliarse hasta abarcar muchísimos tipos de conocimientos (desde matemáticas básicas, biología... hasta cosas que sean más complicadas como lo que se estudia en primaria, secundaria, y un sin fin de cosas. Por ahora es algo muy muy básico y sencillo, pero tendría mucho potencial de desarrollo.