

La industrialización en los procesos de productos agrícolas y el ritmo de vida acelerado gracias a la tecnología hace que cada día pasemos por alto información útil sobre lo que consumimos a diario



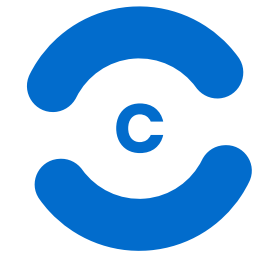
La falta de interés y desconocimiento sobre la procedencia de productos agropecuarios va aumentando con la nuevas generaciones que están siendo abordadas por la inmediatez de los dispositivos digitales.



El ritmo de vida acelerado ha traído consigo la necesidad de optar por alternativas industrializadas en la alimentación perdiendo interés sobre el origen y procesos de los alimentos que se consumen a diario, así mismo este hábito está siendo transmitido a los pequeños que están en etapa de crecimiento



-Estudios en diversos países revelan el desconocimiento y/o confusión que tienen los niños sobre el origen de los productos agrícolas que consumen a diario
- Se han pensado y puesto en marcha diversos programas como huertas en escuelas y colegios campestres
- Aplicaciones relacionadas con procesos de agricultura no están enfocados en la solución de este problema, no presentan una interfaz comprensible para un niño, buscan entretener y crear una expansión de territorio con productos agrícolas o tienen algún fin lucrativo a través de compras in app o publicidad in app que no está pensado para un niño y en el caso de las que más logran acercarse a la solución del problema, no cuentan con una financiación o apoyo adecuado para crear un producto apropiado y de calidad.
- Los niños influyen fuertemente en la decisión de compra de sus padres
- ¿o incluimos datos de lo que recolectamos en la contextualizan?



-Aprovechar los dispositivos digitales para difundir información concreta y pertinente sobre los procesos agropecuarios
- por medio de un juego infantil se explicará el paso a paso de estos procesos a nuestro target (niños 5 a 9 años)
- Construcción de una gráfica y personajes que formen afinidad y acompañen a los niños durante el juego
- Ofrecer un beneficio a los padres de puntos redimibles por productos reales en almacenes aliados, con esto lograr: financiación de entidades interesadas para el desarrollo del juego y crear interés en los padres a través del conocimiento adquirido por sus hijos



- Clasificar y catalogar toda la información recopilada presente en el juego, que sea comprensible y ameno con el usuario (niños)
- Desarrollo de un juego aprovechando la gamificación, el género será de aventura o aventura gráfica
- Compatible para dispositivos móviles (móvil y tablet) para plataformas android
- El juego será gratuito, posibilidad de publicidad in app
- Clasificación E para todos



- Con ayuda de un experto en el sector agropecuario se revisará la información sintetizada y el cómo va a ser presentada al usuario para verificar su veracidad.
- También se verificará la usabilidad de la interfaz planteada para el desarrollo del juego



Recolección de datos adicionales presentando un modelo apto para poner a prueba en un ambiente controlado, presentándolo a un grupo de estudio durante un tiempo determinado para analizar falencias, virtudes y detalles por ajustar bien sea interfaz, usabilidad o la estructura y comprensión de la información



Una vez realizados los ajustes necesarios tras el análisis hecho en la prueba del primer modelo, un primer prototipo del juego será presentado nuevamente al mismo grupo de estudio y a otro sin conocimiento previo del juego para obtener una opinión objetiva que permita analizar si es necesario alguna modificación.



Un juego que de a conocer a nuestro grupo objetivo (niños entre 5 a 9 años) la procedencia de los agro productos que consumen a diario y su valor nutricional, con una interfaz que llame su atención y tenga una usabilidad adecuada para su edad. Brinda un beneficio monetario a sus padres a medida que el niño va avanzando en el juego, adquiriendo conocimiento y llamando el interés de sus padres.