

Proyecto

Historia :



- Hacer un juego
- CEDICA → organización civil (centro de equitación para personas con capacidad carenciada)
- Inclusion social , donde se realizan terapias con caballos(equino terapia) y actividades recreativas
- Usuarios: personas **con** o sin discapacidad (niños niñas)
- Importante que la app tenga como fuerte la accesibilidad(diseño inclusivo)
- Mediante el caballo se realizan estas intervenciones
 - Monta
 - lavado
 - Y se obtienen areas del desarrollo
 - cuestiones motoras
 - emociones
 - comunicacion

- Primeros al acercarnos al caballo
 - Sepillado (Limpieza)
 - Reconocimiento
 - Orden
 - De que manera
 - Con que elementos
 - Peligros
 - Procesos cognitivos
- Por medio de un juego didactico para moviles para el apartado de limpieza de un caballo (complementar lo que va a suceder en la pista)

- Tener un acerca de CEDICA
- Tener registro de las partidas
 - El terapeuta busca sus paciente y carga el proceso previo
 - Estadísticas
 - cantidad de aciertos
- Niveles de compeljidad
 - Tiempo
 - Cantidad de imagenes
- Feedback de los resultados al paciente (amigable)
- Configurable para el tipo de paciente
 - El terapeuta configura el juego
 - Pasos que lleva la limpieza
 - tiempo
 - sonido
 - daltonismo
 - Puede ser usando el microfono

- sin animaciones
- Configurar , Jugar

Secuencia de limpieza

- Por orden
- Tipos de herramientas
- Diferir herramientas para las partes del cuerpo

Se limpia de arriba a abajo y de adelante hacia atras

herramientas duras → partes blandas (musculo grasa)

herramientas blandas → partes duras(huesos,pies)

App se llama **Aprendamos a limpiar**

3. Maquetado y funcionalidad de la app

Pantallas principales

1. Pantalla de inicio

- **Elementos:** Botones grandes y visibles de "Jugar" y "Configurar", y el título de la app "Aprendamos a limpiar".
- **Fondo:** Un diseño infantil con un caballo en estilo caricatura.

2. Acerca de CEDICA

- **Descripción:** Información sobre la organización, su misión, y el uso de equinoterapia.
- **Botón:** "Volver al inicio".

3. Menú principal

- **Opciones:**

- **Jugar:** Inicia el juego con el último perfil de configuración seleccionado.
- **Configurar:** Acceso a personalización avanzada para el terapeuta.
- **Estadísticas:** Permite al terapeuta ver el progreso y rendimiento del paciente.

4. Pantalla de configuración del juego

- **Opciones de accesibilidad:**

- Daltonismo: Ajuste de colores.
- Sonido: Activar/desactivar y ajustar volumen.
- Tiempo: Selección de límite de tiempo por nivel.
- Animaciones: Activar/desactivar animaciones.
- Uso de micrófono: Activar comandos de voz.

- **Opciones de limpieza:**

- Paso a paso de la limpieza (permite elegir el orden y herramientas para cada paso).
- Dificultad: Selección de cantidad de imágenes y tiempo.

5. Pantalla de juego - Nivel de limpieza

- **Secciones:**

- **Herramientas:** Íconos y nombres de herramientas (cepillo duro, cepillo suave, etc.).
- **Área de limpieza del caballo:** Imagen de un caballo donde el usuario aplica las herramientas.

- **Interacciones:**

- Arrastrar y soltar herramientas sobre las zonas correctas.
- Guía que indica el orden de limpieza (de arriba a abajo y de adelante hacia atrás).
- Retroalimentación inmediata sobre si la herramienta seleccionada es adecuada para la parte del cuerpo.

6. Pantalla de resultados y feedback

- **Elementos:** Cantidad de aciertos, tiempo total, áreas de mejora.
- **Retroalimentación:** Mensajes positivos y motivadores.
- **Botón de "Reintentar" o "Siguiendo nivel"** según el progreso.

7. Pantalla de estadísticas

- **Acceso:** Solo para el terapeuta.
 - **Datos:**
 - Histórico de partidas, aciertos y progreso en habilidades (motoras, cognitivas).
 - Gráficas simples o barras para mostrar avances.
-

Detalles adicionales de la secuencia de limpieza y la accesibilidad

- **Secuencia de limpieza:**
 - Los niveles guían al niño/a en el orden correcto: de arriba hacia abajo y de adelante hacia atrás.
 - Herramientas como cepillo duro y cepillo suave se utilizan en partes específicas, reforzando el aprendizaje visual.
- **Herramientas accesibles:**
 - **Diseño para daltonismo:** Colores ajustables.
 - **Interacciones táctiles:** Íconos grandes y coloridos para facilitar su uso.
 - **Uso de voz (opcional):** Permite al niño/a elegir herramientas o acciones usando el micrófono.