**Interacción hombre maquina**

**Marco Aurelio Vargas**

**Javier Ariza**

**Carlos Alberto Hernandez**

Introducción

Mediante una aplicación de interface intuitiva se ensañara a niños los números del cero al nueve junto con los colores primarios y secundarios con la finalidad de asociar colores con números para lograr una interacción más lógica entre el usuario y la máquina.

Alcance

La aplicación está orientada a una población infantil entre 2-5 años sin limitaciones cognitivas, auditivas, visuales o en las extremidades superiores que impidan la manipulación de la aplicación así como la comprensión de esta.

Objetivo

Dar a conocer a la población objetivo los números y colores primarios para que se logre una comprensión mayor de su entorno.

Desarrollo

La aplicación inicia con una explicación simple del juego de una manera visual para que sea comprendida por el usuario

Mediante una interface visual se presentan los números y colores de manera que haya un precedente para poder asociar colores y números

Se evaluara el raciocinio cognitivo de la población objetivo mediante una prueba simple