

# Doc. Estudio de mercado: TaskHeroes

---

**Realizado por:** Grupo 1.4

*Mario Martínez Sánchez*

*Marina Jun Carranza Sánchez*

*Raúl Rodríguez Fernández*

**Fecha:** 16/10/2024

**Versión:** v1.0.0

# Historial de Cambios

---

Fecha	Versión	Descripción	Autoría
16/10/2024	v1.0.0	Estudio del mercado inicial	Grupo 1.4

# Índice

---

<b>1. Objetivos del estudio.....</b>	<b>4</b>
1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?.....	4
<b>2. Pre-Análisis.....</b>	<b>4</b>
2.1. Descripción inicial del problema.....	4
2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia.....	5
<b>3. Análisis DAFO.....</b>	<b>7</b>
3.1. Debilidades.....	7
3.2. Amenazas.....	7
3.3. Fortalezas.....	7
3.4. Oportunidades.....	8
<b>4. Resultado de la Investigación.....</b>	<b>9</b>
<b>5. Definición de Objetivos.....</b>	<b>10</b>

# 1. Objetivos del estudio

---

## 1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?

En primer lugar, necesitamos comprender las necesidades de los usuarios, lo que nos facilitará la implementación de la funcionalidad de la aplicación, consiguiendo una app accesible y lo más adaptada posible al público objetivo.

Además, se buscarán aplicaciones y webs con un objetivo semejante para evaluar sus fortalezas y debilidades. De esta manera, obtendremos qué características más apropiadas para nuestro público y cuáles podrían mejorarse.

Finalmente, identificaremos posibles obstáculos ante los que podemos encontrarnos a lo largo del desarrollo, permitiéndonos desarrollar estrategias para superar estos desafíos de la forma más rápida y sencilla posible.

# 2. Pre-Análisis

---

## 2.1. Descripción inicial del problema

Existe una creciente necesidad de herramientas que permitan a los niños gestionar de manera eficiente sus tareas y actividades, que pueden pertenecer a diversos ámbitos, entre ellos el escolar, el doméstico y el de ocio. Se requieren soluciones que no solo faciliten la organización, sino que también sean accesibles y fáciles de usar para los jóvenes menores de 17 años, además de promover su independencia y autodisciplina.

Sin embargo, las aplicaciones y plataformas existentes, como *Trello* o *Notion*, no están adaptadas para responder a las demandas específicas de los niños en edad escolar, quienes necesitan interfaces simples, intuitivas y diseñadas pensando en su desarrollo y habilidades. Esta falta de soluciones especializadas puede hacer que los más jóvenes tengan dificultades para gestionar sus tareas de manera autónoma, afectando su capacidad de organización y autonomía.

## 2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

Antes de comenzar a desarrollar la aplicación, hemos realizado una búsqueda exhaustiva de ejemplos anteriores que pudieran seguir como guía, analizándolos y extrayendo sus puntos fuertes y débiles.

Un ejemplo de página web para organizar tareas es '**Remember the milk**' (Figura 1), la cual trata de simplificar el proceso de gestión del tiempo, consiguiendo que el usuario sea más productivo. Sin embargo, también destacan inconvenientes como la anticuada interfaz de usuario o la existencia de una versión de pago que limita al usuario en caso de no querer gastar dinero. Además, está más orientada a personas adultas, dificultando su uso a personas más jóvenes e inexpertas.

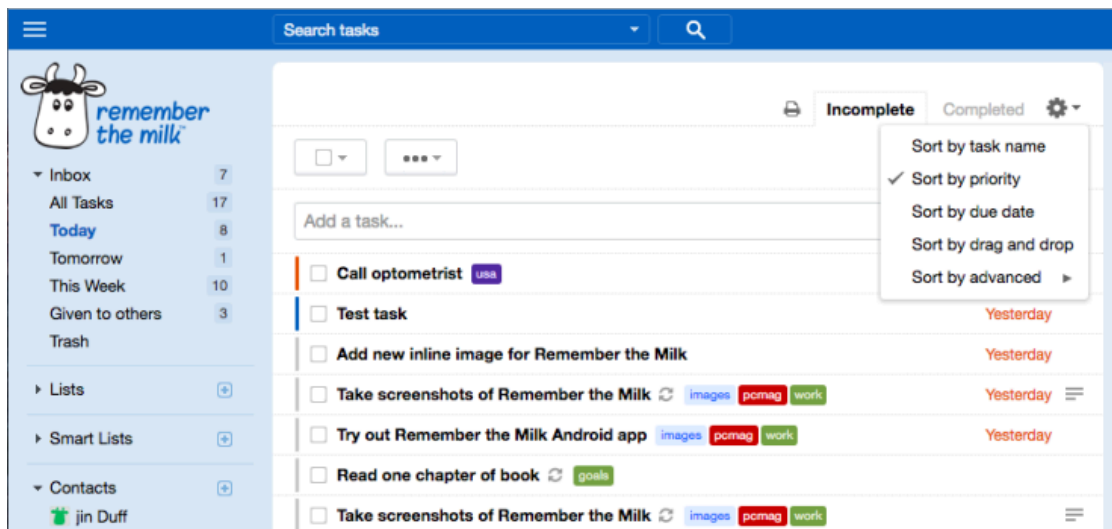


Figura 1: Captura de 'Remember the Milk'

Otro ejemplo a analizar es la aplicación '**Tiimo**' (Figura 2), una aplicación para iOS que tiene características destacables tales como la programación de tareas diarias o semanales, pudiendo establecerlas una sola vez para que la aplicación recuerde al usuario cada día o un día concreto de la semana. Esto puede ser útil para nuestro público pues, de esta forma, no se olvidan de las tareas diarias. Sin embargo, también tiene aspectos a mejorar como la interfaz, la cual puede ser poco intuitiva, sobre todo para niños.

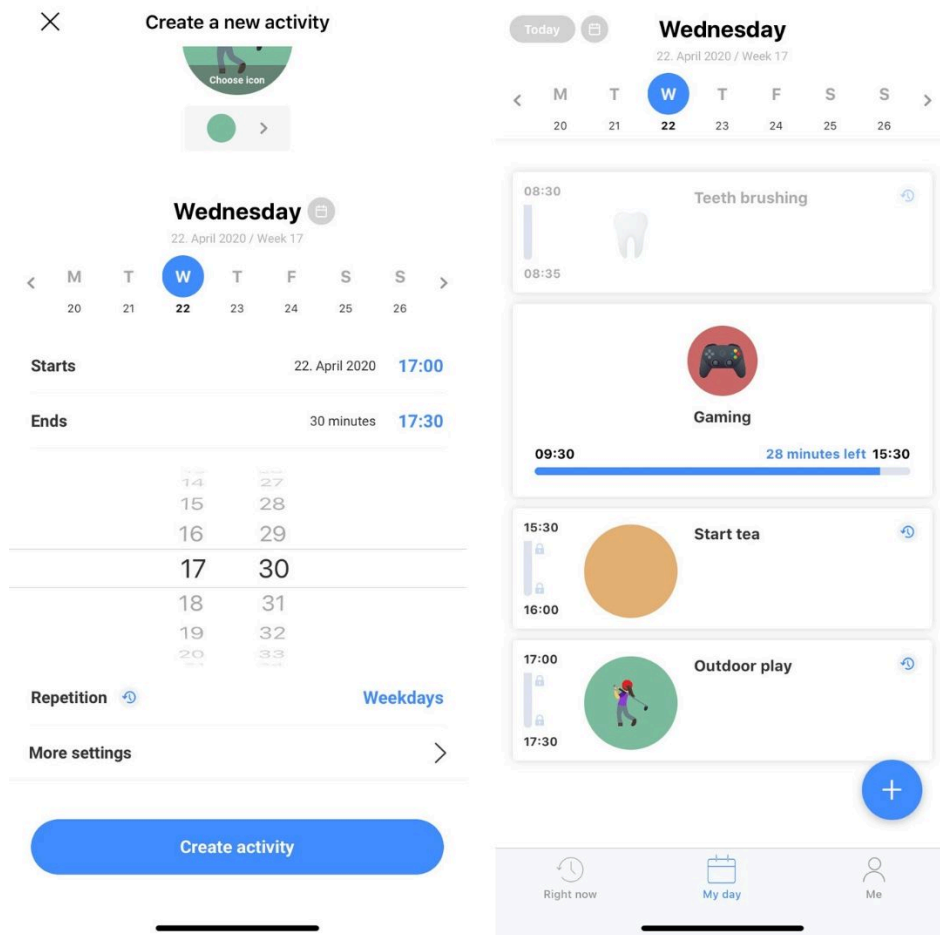


Figura 2: Captura de 'Tiimo'

Otro ejemplo de aplicación estudiada, esta vez enfocada a usuarios menores de edad, es '**Kids ToDo List**' (Figura 3). Esta aplicación prioriza la visualización de las tareas y el orden en el que se avanza en ellas y permite crear de manera sencilla listas de tareas mediante la ordenación de las tarjetas de imagen, que aceptan audios y sonidos de voz, y las cuales pueden personalizarse.

Esta aplicación se desarrolló a partir de las necesidades de docentes y padres de niños que asisten a las clases de LITALICO, y se centra en motivar a los niños con sus funciones digitales atractivas para ellos, como la presencia de símbolos de estrella o la posibilidad de coleccionar bonitos peces por cada tarea terminada.

Una limitación que presenta es que se centra en un rango de edad bastante menor y más restringido, pues para jóvenes de 16 años, por ejemplo, no sería adecuada para uso.

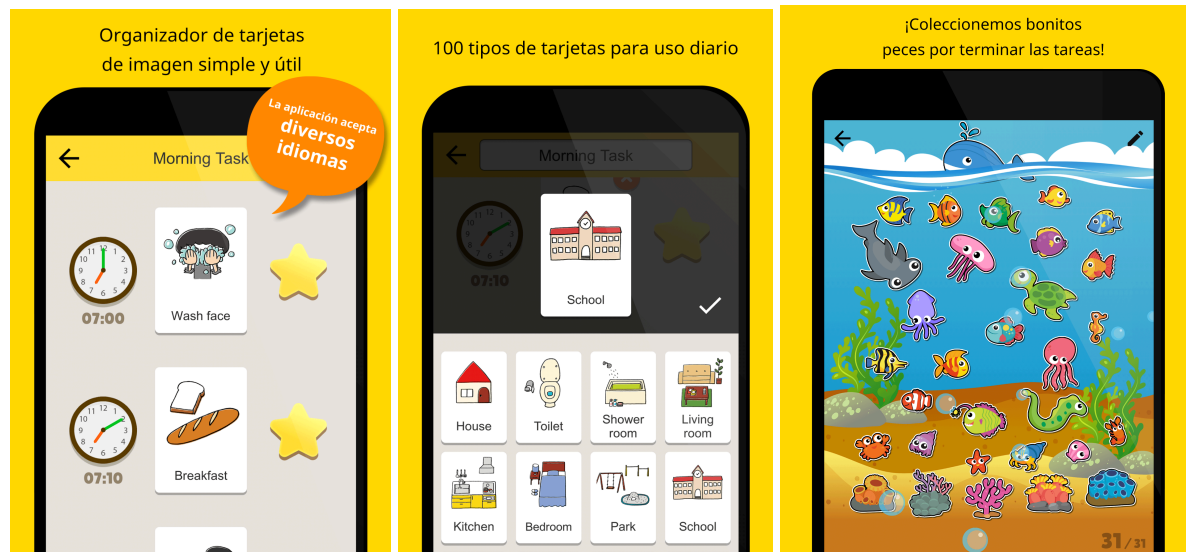


Figura 3: Captura de 'Kids ToDo List'

## 3. Análisis DAFO

### 3.1. Debilidades

El desarrollo de este proyecto puede dar como resultado un producto muy complejo para sus usuarios objetivo. Además, desarrollar una aplicación para este público requiere un proceso largo de validación, lo que podría ralentizar el lanzamiento.

### 3.2. Amenazas

Los educadores y padres podrían ser reticentes a adoptar nuevas tecnologías si no se demuestra de manera clara el valor añadido de la aplicación. También, en algunos casos, los usuarios pueden tener una resistencia inicial a interactuar con nuevas tecnologías, lo que podría afectar la efectividad de la aplicación.

### 3.3. Fortalezas

Se proponen soluciones a necesidades específicas y concretas que podrían no estar bien cubiertas por aplicaciones genéricas. Además, ofrece un enfoque inclusivo, innovador y socialmente responsable. Cabe destacar que en este mercado la competencia está limitada por su especialización, lo que podría diferenciar nuestra aplicación del resto.

### 3.4. Oportunidades

Hoy en día existe una creciente concienciación social, a medida que aumenta la concienciación sobre la importancia de la educación inclusiva y la accesibilidad tecnológica, hay más interés en este tipo de herramientas. Existe una gran oportunidad en colaboraciones con entidades educativas y gobiernos, además de fundaciones y programas sociales, ya que existen numerosas organizaciones que financian proyectos relacionados con la accesibilidad y el apoyo. Después de validar la aplicación en el usuario objetivo, podría extenderse a otros sectores.

Se ha realizado el siguiente análisis DAFO para nuestra aplicación:

#### Análisis DAFO TaskHeroes



Figura 4: Análisis DAFO para *TaskHeroes*



## 4. Resultado de la Investigación

---

Existe una necesidad creciente de herramientas que ayuden a los niños a gestionar de manera eficiente sus tareas y actividades cotidianas, tanto en el ámbito escolar como doméstico y de ocio. Sin embargo, las aplicaciones existentes como *Trello* o *Notion* no están adaptadas a las necesidades específicas de los niños en edad escolar, quienes requieren interfaces simples y accesibles que promuevan su independencia y autodisciplina. Este vacío en el mercado afecta la capacidad de los niños para gestionar tareas de forma autónoma, lo que impacta negativamente en su desarrollo organizativo y personal.

Se ha realizado un estudio e investigación sobre el mercado objetivo de la aplicación, para estudiar sus características y evaluar qué aspectos pueden servir como referencia para el desarrollo de una nueva aplicación centrada en niños.

1. **Remember the Milk:** aunque es una herramienta de gestión de tareas simplificada, presenta una interfaz anticuada y está más orientada a usuarios adultos, lo que dificulta su uso para los niños.
2. **Tiimo:** ofrece funciones útiles como la programación automática de tareas diarias o semanales, pero su interfaz puede ser poco intuitiva para los niños más pequeños.
3. **Kids ToDo List:** enfocada en un público infantil, facilita la gestión de tareas mediante listas visuales con tarjetas de imagen y sonido, motivando a los niños con recompensas. No obstante, está orientada a un rango de edad menor, por lo que no sería adecuada para adolescentes.

Esta propuesta tiene un potencial considerable para llenar un vacío en un mercado muy concreto. La creciente concienciación sobre la accesibilidad educativa y la inclusión tecnológica abre oportunidades para colaboraciones con instituciones educativas y gubernamentales, que podrían impulsar el éxito del proyecto. Sin embargo, será fundamental diseñar una interfaz accesible, fácil de usar y que ofrezca un valor claro tanto a los niños como a sus tutores para asegurar su adopción. Este enfoque permitirá que los niños desarrollen habilidades organizativas y de gestión del tiempo de manera autónoma, fomentando su crecimiento personal en un entorno interactivo y motivador.

## 5. Definición de Objetivos

---

Tras el estudio realizado, el problema principal se puede desglosar los siguientes objetivos:

1. Conseguir una aplicación lo más simple posible para los usuarios, facilitando su proceso de organización.
2. Establecer hábitos y ciertas rutinas, permitiendo a los usuarios desarrollar su autodisciplina.
3. Reducir la dependencia parental, mejorando, en consecuencia, la autonomía.
4. Ayudar a los niños a la hora de gestionar su tiempo, aprendiendo a repartir tareas a lo largo de la semana.
5. Solucionar el problema que supone olvidar realizar ciertas tareas.
6. Combatir la procrastinación.
7. Acabar con la falta de concentración.
8. Gestionar las tareas más complejas, pudiendo simplificarlas de alguna forma.
9. Aumentar la motivación de los más jóvenes, para que quieran terminar sus tareas por voluntad propia.

De esta forma, podremos obtener una aplicación diseñada para ayudar a los niños a gestionar sus tareas y objetivos, fomentando la autonomía, mejorando la organización y motivando a los niños con recompensas por logros. Con una interfaz accesible y fácil de usar, *TaskHeroes* simplificará las tareas, promoviendo el desarrollo personal y permitiendo a los niños gestionar mejor su tiempo de manera divertida y eficaz, sin frustraciones ni complicaciones.