

DES | Grupo 1.4

TaskHeroes

Mario Martínez Sánchez
Marina Jun Carranza Sánchez
Raúl Rodríguez Fernández



Contenido

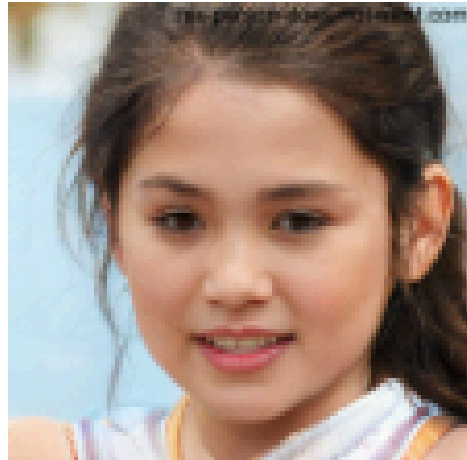
- 1. Personas
- 2. Escenarios
- 3 Storyboards
- 4. Documento de visión
 - 4.1. Introducción
 - 4.2. Posicionamiento
 - 4.3. Usuarios y stakeholders
- 5. Resumen del producto
 - 5.1. Perspectiva del producto
 - 5.2. Resumen de capacidades
 - 5.3. Supuestos y dependientes

1. Personas

Niños

Padres


Maestros

PLANTILLA DE PERSONAJE		
Nombre	Marta	
Edad	12	
Sexo	Mujer	
Educación	Estudiante de 1º de la ESO	
Contexto de uso		
Cuándo	A la hora de registrar tareas y evaluaciones	
Dónde	En su casa	
Tipo de ordenador	Ordenador de sus padres	

Misión	
Objetivo	Registrar sus tareas para no olvidarse de ninguna, así como registrar las evaluaciones
Expectativas	Recordar siempre las tareas, tener todo organizado y comprobar su evolución académica
Motivación	
Urgencia	Diariamente
Deseo	Poder aprender y llevar a cabo todo lo relacionado con el instituto de forma autónoma
Actitud hacia la tecnología	
Con confianza y en continuo aprendizaje	

2. Escenarios

PLANTILLA DE ESCENARIO

Nombre persona	Marta	
Objetivo persona	Completar sus tareas de manera organizada y puntual, Además, utiliza la sección de informes para comprobar su dedicación y logros.	

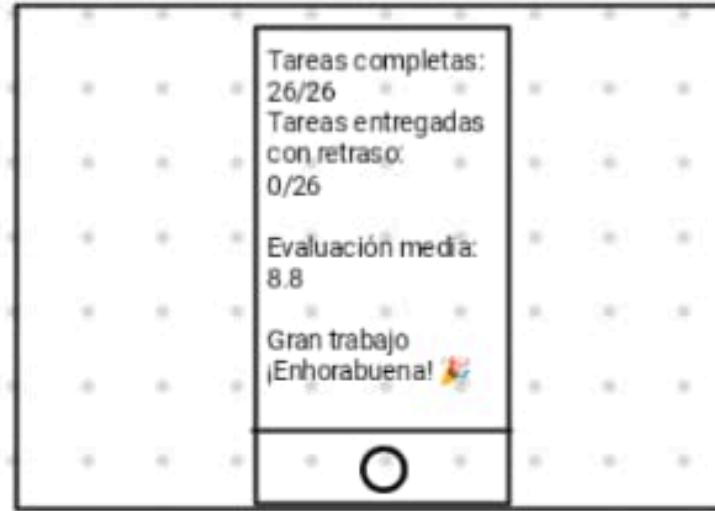
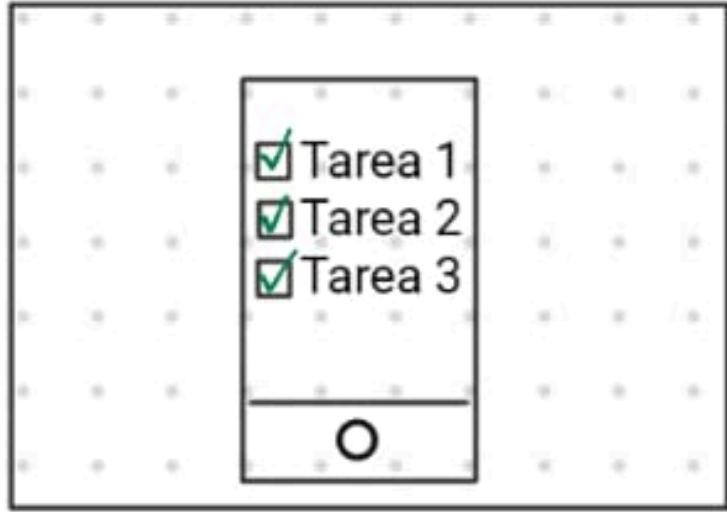
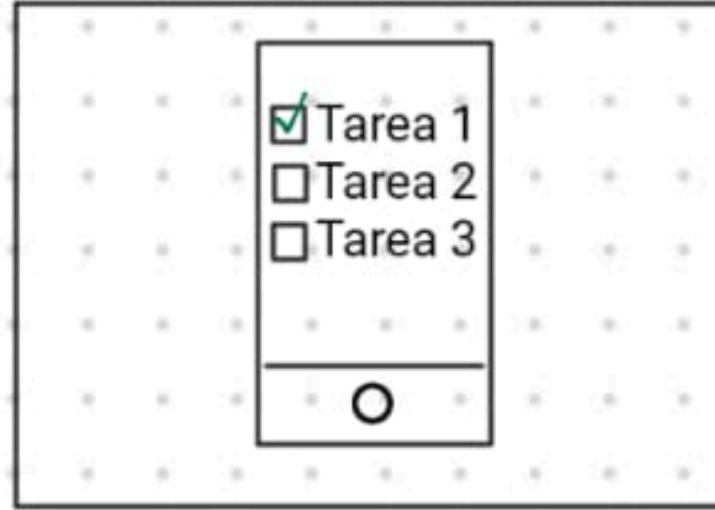
Escenario

Marta, una estudiante de primaria, ha estado utilizando la aplicación TaskHeroes durante todo el mes. Su compromiso ha sido ejemplar: ha registrado y completado cada tarea asignada, entregándolas todas a tiempo y obteniendo buenos resultados. Al finalizar el mes, Marta accede a la sección de informes de la aplicación, donde puede ver su progreso detallado en un informe mensual. El sistema le muestra un resumen visual de todas sus tareas completadas, su puntualidad y las calificaciones obtenidas en cada una.

Motivada por la posibilidad de compartir sus logros, Marta decide enseñar este informe a sus padres, quienes pueden ver, gracias a la aplicación, el esfuerzo y dedicación que su hija ha puesto en sus estudios. Impresionados, sus padres deciden recompensarla llevándola a comer helado, su postre favorito, como muestra de apoyo y reconocimiento a su esfuerzo.

Esta experiencia, la facilidad de uso de la aplicación y el refuerzo positivo que obtiene al cumplir sus objetivos por parte de la aplicación motiva a Marta a seguir usando la aplicación, reforzando su constancia y responsabilidad en el estudio.

3. Storyboards



4. Documento de visión

4.1. Introducción

Propósito: unificar la dirección del proyecto.

Alcance: app móvil educativa para mejorar la organización personal de niños (6-16 años).

Definición, acrónimos y abreviaciones

- *TaskHeroes*
- UI/UX
- RGPD



4.2. Posicionamiento

Declaración del problema

El problema de	Falta de habilidades organizativas y gestión del tiempo en los niños, lo que lleva a una alta dependencia de los padres y procrastinación.
Afecta	Niños, padres y educadores.
El impacto del problema es	Estrés familiar, retrasos en la realización de tareas importantes, y limitación en el desarrollo de la autonomía infantil.
Una solución exitosa sería	Una herramienta que fomente la independencia de los niños al permitirles organizar y completar tareas por sí mismos, reduciendo el estrés en el hogar y mejorando su autoestima.

Oportunidad de negocio:

- Dificultades organización
- Desarrollo independencia
- Atractiva y divertida

Solución propuesta:

App de gestión de tareas gamificada, para fomentar la autonomía y organización de los jóvenes.

4.3. Usuarios y stakeholders

Stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Niños	Niños de 6 a 16 años que enfrentan dificultades en la gestión de tareas y organización.	Utilizar la aplicación para mejorar su capacidad de organización y completar tareas asignadas.
Padres/tutores	Adultos responsables de supervisar y guiar a los niños en su desarrollo diario.	Supervisar el uso de la aplicación, configurar recompensas y brindar apoyo motivacional.
Educadores	Profesores o tutores involucrados en el proceso educativo de los niños.	Implementar tareas escolares en la aplicación, monitorear el progreso y fomentar habilidades organizativas.
Equipo de desarrollo	Desarrolladores, diseñadores y especialistas en UX/UI.	Diseñar, desarrollar y mantener la aplicación asegurando que sea atractiva y funcional para los niños.
Psicólogos infantiles	Expertos en desarrollo infantil que asesoran sobre la estructura de la aplicación	Proveer insights sobre técnicas de motivación y organización adaptadas al desarrollo cognitivo infantil.

Usuarios finales

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Niños	Niños de 6 a 16 años, que son los usuarios principales de la aplicación, con diferentes niveles de habilidades organizativas.	Utilizar la aplicación para mejorar su capacidad de organización y completar tareas asignadas.

4.3. Usuarios y stakeholders

Perfil stakeholder

Stakeholder 2: Padres/tutores

Descripción

Los padres o tutores supervisan el uso de la aplicación y se aseguran de que apoye el desarrollo de habilidades organizativas en los niños.

Responsabilidades

- Monitorear el progreso del niño y brindar retroalimentación.
- Motivar a los niños a seguir usando la aplicación y reforzar hábitos positivos.

Criterios de éxito

- Reducción en la necesidad de intervención parental en la gestión de tareas diarias.
- Los padres observan mejoras en la autonomía y organización de sus hijos.
- Facilidad de uso de la interfaz de configuración y monitoreo.

Perfil usuario

Usuario: Niños

Descripción

Niños de entre 6 y 16 años que utilizan la aplicación para gestionar sus tareas diarias. Este grupo se caracteriza por tener diferentes niveles de habilidades organizativas y de gestión del tiempo.

Responsabilidades

- Completar las tareas asignadas dentro de la aplicación.
- Participar activamente en los desafíos y mecánicas de gamificación.
- Interactuar con la plataforma de manera regular para desarrollar hábitos organizativos.

Criterios de Éxito

- Los niños logran completar sus tareas de manera más autónoma.
- Se sienten motivados y comprometidos gracias al sistema de recompensas.
- Experimentan una mejora en la gestión del tiempo y organización diaria.

4.3. Usuarios y stakeholders

Intereses stakeholders

Necesidad	Incumbe
Interfaz intuitiva y accesible para niños	Niños usuarios
Supervisión efectiva y configurabilidad de recompensas	Padres / tutores
Facilitar habilidades organizativas en un entorno educativo	Educadores
Diseño atractivo y funcional para mantener interés	Equipo de desarrollo
Alineación con principios de desarrollo cognitivo infantil	Psicólogos infantiles
Acceso seguro y control de datos sensibles	Padres / tutores
Soporte para personalización de tareas según necesidades	Educadores, Padres
Facilidad de mantenimiento y actualización de contenido	Equipo de desarrollo

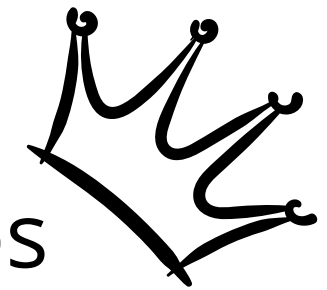
Intereses usuarios

Necesidad	Incumbe
Interfaz fácil de usar y motivadora	Niños
Motivación para completar tareas	Niños
Recordatorio de tareas pendientes	Niños
Ayuda para organizar tareas y gestionar tiempo	Niños
Accesibilidad para diferentes edades	Niños
Autonomía en la gestión de tareas	Niños
Elementos de personalización	Niños
Retroalimentación positiva y visual	Niños

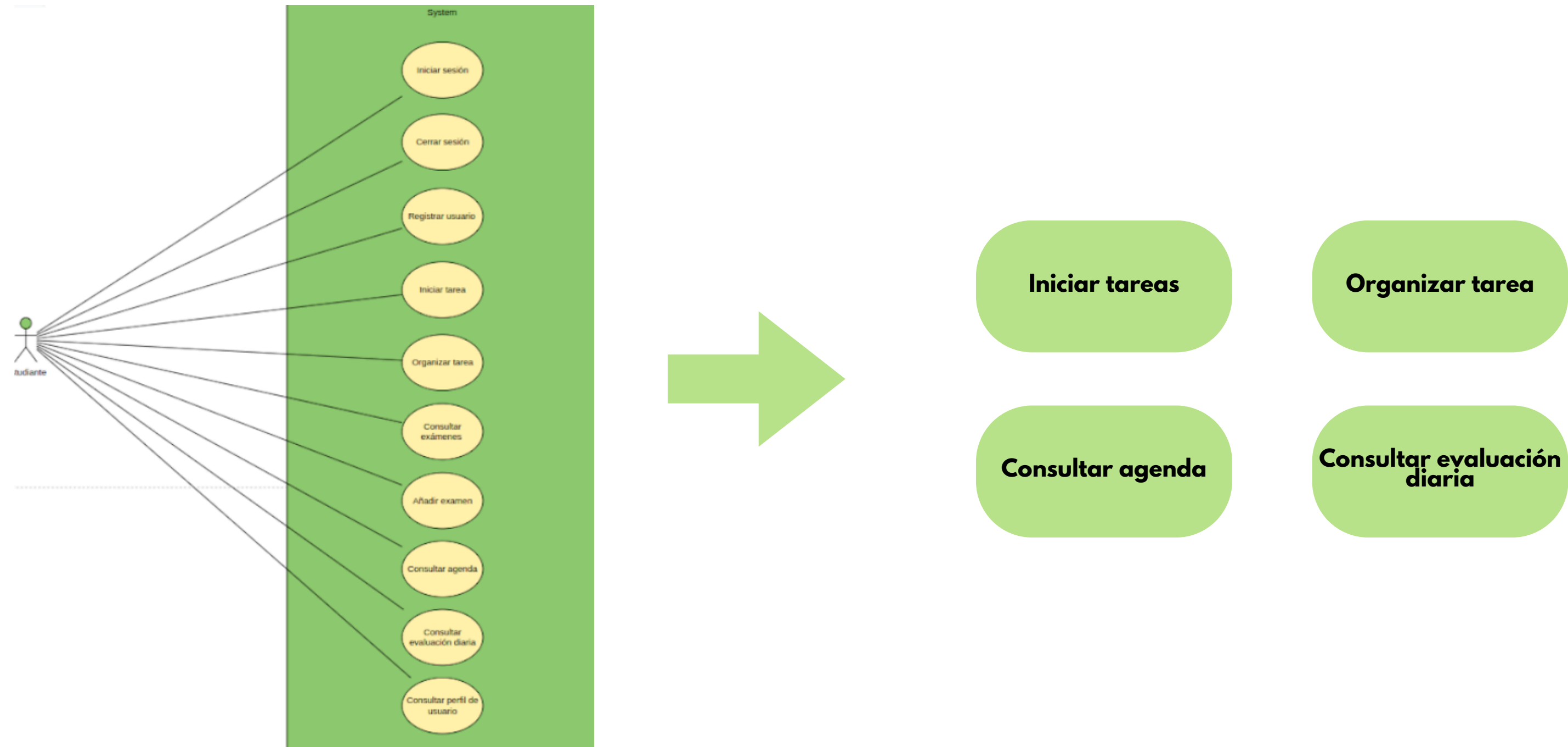
5. Resumen del producto

5.1. Perspectiva del Producto

- **Organización adaptada a niños:** entre edades de 6 a 16 años
- **Diferencia del mercado:** adaptarse a las necesidades del usuario
- **Enfoque al público infantil:** experiencia sencilla e intuitiva
- **Gamificación:** para así poder mantener al usuario motivado
- **Producto autónomo y completo:** ofreciendo retroalimentación constante

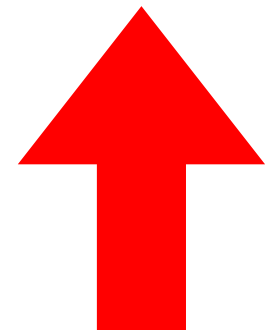


5.2 Resumen de capacidades

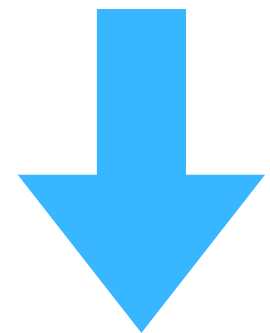


5.3 Supuestos y dependientes

- Facilidad de uso
- Accesibilidad
- Robustez



- Compatibilidad multidispositivo
- Personalización



- Escalabilidad
- Rendimiento
- Seguridad y privacidad de datos
- Facilidad de mantenimiento



¡Muchas gracias!