

Documento de Visión: TaskHeroes

Realizado por: Grupo 1.4

Mario Martínez Sánchez

Marina Jun Carranza Sánchez

Raúl Rodríguez Fernández

Fecha: 30/10/2024

Versión: v1.0.0

Historial de Cambios

| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
|------------|---------|-----------------------------|-----------|
| 06/11/2024 | v1.0.0 | Documento de visión inicial | Grupo 1.4 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Índice

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción..... | 4 |
| 1.1. Propósito..... | 4 |
| 1.2. Alcance..... | 4 |
| 1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones..... | 4 |
| 1.4. Resumen..... | 5 |
| 2. Posicionamiento..... | 6 |
| 2.1. Oportunidad de Negocio..... | 6 |
| 2.2. Declaración del Problema..... | 6 |
| 2.3. Solución propuesta..... | 7 |
| 3. Descripción de Usuarios y Stakeholders..... | 8 |
| 3.1. Resumen de los stakeholders..... | 8 |
| 3.2. Resumen de los usuarios..... | 9 |
| 3.3. Perfil de los Stakeholders..... | 9 |
| 3.4. Perfil de los Usuarios..... | 12 |
| 3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios..... | 12 |
| 4. Resumen del producto..... | 15 |
| 4.1. Perspectiva del Producto..... | 15 |
| 4.2. Resumen de capacidades..... | 16 |
| 4.3. Supuestos y Dependencias..... | 17 |

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión general sobre el proyecto TaskHeroes, desarrollado por el grupo 1.4, con el objetivo de facilitar la organización y gestión de actividades diarias para niños. Este documento define los principales objetivos, el alcance, y las características clave que guiarán el desarrollo de la app, asegurando que cumpla con las necesidades y expectativas de los usuarios finales (niños) y de los usuarios secundarios (padres y maestros).

El propósito es establecer una visión clara y compartida del proyecto, sirviendo como guía para los equipos de desarrollo, marketing y diseño; y proporcionando un marco de referencia común para alcanzar los objetivos del proyecto.

1.2. Alcance

El proyecto tiene como alcance el desarrollo de una aplicación móvil educativa que permita a los niños gestionar su agenda diaria y organizar sus tareas y actividades de una forma lúdica y amigable. La app ofrecerá funcionalidades adaptadas para facilitar el uso por niños de 6 a 16 años. Su objetivo es mejorar la organización personal de los niños y fomentar habilidades de gestión del tiempo de manera temprana, mediante una interfaz intuitiva y recordatorios visuales.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

- **TaskHeroes:** simboliza a los niños como "héroes" que superan sus tareas diarias con motivación y valentía. Representa la idea de convertir las actividades cotidianas en retos, impulsando su autonomía y autoestima
- **App:** abreviatura de 'Aplicación móvil', programa de software diseñado específicamente para dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas. En este proyecto, la app es el medio principal de interacción para el usuario..
- **UI/UX:** siglas de 'User Interface' (Interfaz de Usuario) y 'User Experience' (Experiencia de Usuario). La UI hace referencia al diseño visual y la disposición de elementos interactivos en la pantalla, mientras que la UX abarca la experiencia completa del usuario, incluyendo facilidad de uso, accesibilidad y satisfacción al interactuar con la app.
- **GDPR - General Data Protection Regulation:** Reglamento General de Protección de Datos, crucial para asegurar que los datos de los menores estén protegidos y cumplan con los estándares legales.
- **DAFO - Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades:** un análisis que ayuda a evaluar el proyecto de TaskHeroes frente a sus competidores y desafíos.

1.4. Resumen

El proyecto TaskHeroes busca desarrollar una app educativa y organizacional adaptada a niños en etapa escolar que fomente su autonomía y habilidades de gestión del tiempo de una manera lúdica y atractiva. A través de este documento de visión, se proporcionará una guía clara para el desarrollo de la app, describiendo el alcance, las funcionalidades y los beneficios esperados. Este enfoque garantizará que el producto final cumpla con las necesidades de los usuarios, diferenciándose en el mercado por su diseño accesible y amigable para los niños.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

En los entornos familiares y escolares, muchos niños tienen dificultades para organizar sus responsabilidades diarias. Esto genera un entorno en el que los padres o cuidadores asumen la carga organizativa, lo que puede limitar el desarrollo de la independencia en los niños. Actualmente, no existen muchas herramientas específicamente diseñadas para que los niños desarrollen estas habilidades de manera autónoma y entretenida.

TaskHeroes responde a esta necesidad proporcionando una plataforma que no solo simplifica la gestión de tareas, sino que también la hace atractiva para un público joven, incentivando la autodisciplina de forma lúdica.

2.2. Declaración del Problema

A continuación se describe el problema que afecta a los stakeholders interesados, el impacto que tendría en ellos y lo que le beneficiaría una solución.

El siguiente cuadro detalla el problema así como los afectados por este:

| | |
|-----------------------------------|--|
| 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. |

2.3. Solución propuesta

La solución propuesta para TaskHeroes es una aplicación de gestión de tareas adaptada específicamente para niños, enfocada en fomentar su autonomía y mejorar su organización personal. Esta herramienta ofrece una interfaz gamificada y accesible, diseñada para ayudar a los jóvenes a aprender a gestionar su tiempo de manera independiente. Desde esta perspectiva, TaskHeroes representa una alternativa atractiva frente a otras opciones de organización y gestión.

Para los padres, aunque existen aplicaciones genéricas como Trello o Notion, estas no están adaptadas a los niños y suelen requerir supervisión. Herramientas específicas para niños más pequeños, como Kids ToDo List, son útiles, pero limitadas para edades mayores que buscan mayor independencia. Por otro lado, para los educadores, la planificación manual en el aula ofrece control, pero no fomenta la autonomía, y plataformas como Google Classroom están más enfocadas en la entrega de tareas, no en su organización. Desde la perspectiva de los usuarios, existen aplicaciones con gamificación educativa, pero muchas veces no logran mantener el interés a largo plazo.

En conjunto, TaskHeroes destaca por su enfoque en un diseño intuitivo, combinado con elementos de gamificación y funcionalidades específicas para fomentar la independencia de los niños y adolescentes en la gestión de sus tareas y objetivos. Esta aplicación no solo permite a los usuarios organizar sus actividades de manera independiente, sino que también reduce la dependencia de los padres y facilita el seguimiento por parte de los educadores, representando así una solución equilibrada que satisface las necesidades de todas las partes interesadas.

3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

A fin de ejecutar eficazmente los productos y servicios que satisfagan las necesidades de las partes interesadas en este proyecto, es necesario conocer quiénes son los interesados y hacer que participen en el proceso de desarrollo. Un grupo importante de actores está formado por los usuarios finales del sistema.

Este capítulo proporciona una visión general de las partes interesadas, sus intereses y los problemas que ven solucionados por la solución propuesta.

3.1. Resumen de los 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. |

3.2. Resumen de los usuarios

| 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. |

3.3. Perfil de los Stakeholders

Se describe cada grupo (rol), que tiene un interés en el sistema.

Stakeholder 1: Niños usuarios

Descripción Los niños de 6 a 16 años son los usuarios finales primarios del sistema. Su principal interés es utilizar la aplicación de manera divertida y accesible para completar tareas diarias mientras ganan recompensas.

Responsabilidades

- Usar la aplicación para organizar y completar tareas asignadas.
- Participar activamente en la experiencia gamificada.
- Proporcionar retroalimentación directa a través del uso continuo.

Criterios de éxito

- La aplicación es fácil de usar y atractiva para el usuario final.
- Los niños completan sus tareas de manera autónoma y dentro de los plazos establecidos.
- Los usuarios se sienten motivados y comprometidos con el sistema de recompensas.

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.

Stakeholder 3: Educadores

Descripción Profesores o tutores escolares incentivan el uso de la aplicación como una herramienta para complementar la educación y fomentar la gestión del tiempo en tareas académicas

Responsabilidades

- Asignar tareas académicas al alumnado.
- Incentivar el uso de la plataforma para desarrollar habilidades organizativas en el ámbito escolar.

Criterios de éxito

- Los estudiantes mejoran su rendimiento académico al gestionar tareas escolares con mayor eficacia.
- La aplicación complementa de manera efectiva las actividades educativas.
- Fácil integración de tareas escolares dentro de la plataforma

Stakeholder 4: Equipo de desarrollo

| | |
|---------------------------|--|
| Descripción | Desarrolladores y diseñadores responsables de crear y mantener la aplicación. |
| Responsabilidades | <ul style="list-style-type: none">- Diseñar y desarrollar la aplicación con una interfaz amigable y adaptada para niños.- Garantizar la estabilidad, funcionalidad y facilidad de mantenimiento del sistema.- Incorporar mejoras basadas en la retroalimentación de los usuarios y otros stakeholders. |
| Criterios de éxito | <ul style="list-style-type: none">- La aplicación cumple con los estándares técnicos y de usabilidad previstos.- Bajo índice de fallos y alta disponibilidad del sistema.- Capacidad de implementar mejoras de manera rápida y eficiente. |

Stakeholder 5: Psicólogos infantiles

| | |
|---------------------------|---|
| Descripción | Expertos en desarrollo infantil que aseguran que la aplicación promueva comportamientos positivos y esté alineada con las necesidades cognitivas y emocionales de los niños. |
| Responsabilidades | <ul style="list-style-type: none">- Proveer lineamientos para la estructura de la gamificación y las recompensas.- Asegurar que el contenido y la experiencia estén adaptados al desarrollo infantil.- Monitorear y evaluar el impacto psicológico de la aplicación en los usuarios. |
| Criterios de éxito | <ul style="list-style-type: none">- La aplicación fomenta el desarrollo positivo de la autonomía y la autoestima.- Los niños experimentan una mejora en su capacidad organizativa sin generar frustración o estrés.- La estructura de la gamificación es efectiva y apropiada para el grupo de edad objetivo. |

3.4. Perfil de los Usuarios

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.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

A continuación se describen las necesidades o problemas percibidos por los diferentes roles de los stakeholders. Esta visión general se utiliza a continuación para dar prioridad a las necesidades.

| Necesidad | Prioridad | Incumbe | Solución Actual | Solución propuesta |
|--|-----------|------------------|---|---|
| Interfaz intuitiva y accesible para niños | Alta | Niños usuarios | Aplicaciones genéricas o específicas no adaptadas a edades diversas | Interfaz adaptada y amigable, con elementos de gamificación y personalización |
| Supervisión efectiva y configurabilidad de recompensas | Alta | Padres / tutores | Seguimiento manual de tareas y motivación | Herramientas de supervisión en la app, con opciones para |

configurar
recompensas

| | | | | |
|---|-------|-----------------------|--|---|
| Facilitar habilidades organizativas en un entorno educativo | Alta | Educadores | Métodos tradicionales y plataformas como Google Classroom | Integración de tareas escolares con seguimiento de progreso |
| Diseño atractivo y funcional para mantener interés | Media | Equipo de desarrollo | Interfaces de aplicaciones comunes para adultos o niños más pequeños | Aplicación gamificada, con diseño adaptado a la motivación y autonomía de los niños |
| Alineación con principios de desarrollo cognitivo infantil | Media | Psicólogos infantiles | Asesoramiento en otras plataformas educativas | Diseño de funcionalidades y recompensas basadas en etapas del desarrollo cognitivo |
| Acceso seguro y control de datos sensibles | Alta | Padres / tutores | Plataformas educativas con requisitos de seguridad variados | Mecanismos de seguridad y privacidad, cumpliendo regulaciones como GDPR |
| Soporte para personalización de tareas según necesidades | Media | Educadores, Padres | Métodos manuales de asignación y recordatorios | Funciones de personalización de tareas y rutinas dentro de la app |
| Facilidad de mantenimiento y actualización de contenido | Media | Equipo de desarrollo | Modificación manual en plataformas tradicionales | Estructura modular y documentada para facilitar el mantenimiento y actualizaciones |
| Interfaz fácil de usar y motivadora | Alta | Niños | Aplicaciones con interfaces complejas o para adultos | Interfaz sencilla y gamificada, adaptada a los niveles de habilidad de cada niño |
| Motivación para completar tareas | Alta | Niños | Recompensas de padres o educadores | Sistema de recompensas integrado, con logros |

| | | | | |
|--|-------|-------|---|--|
| | | | | visuales y metas alcanzables |
| Recordatorio de tareas pendientes | Media | Niños | Recordatorios manuales o alarmas externas | Notificaciones dentro de la app para mantener la constancia en las tareas |
| Ayuda para organizar tareas y gestionar tiempo | Alta | Niños | Métodos tradicionales de organización, como agendas escolares | Función de organización sencilla con calendario y asignación de tareas |
| Accesibilidad para diferentes edades | Alta | Niños | Aplicaciones no adaptadas para un rango amplio de usuarios | Interfaz personalizable y adaptable a cada grupo de edad |
| Autonomía en la gestión de tareas | Media | Niños | Dependencia de padres/tutores | Funcionalidad que permita al usuario organizar y completar tareas sin asistencia |
| Elementos de personalización | Media | Niños | Poca o ninguna personalización en plataformas similares | Personalización de temas, avatares y recompensas para mayor identificación |
| Retroalimentación positiva y visual | Media | Niños | Feedback verbal o de adultos | Feedback inmediato en la app, con indicadores visuales de progreso y logros |

4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

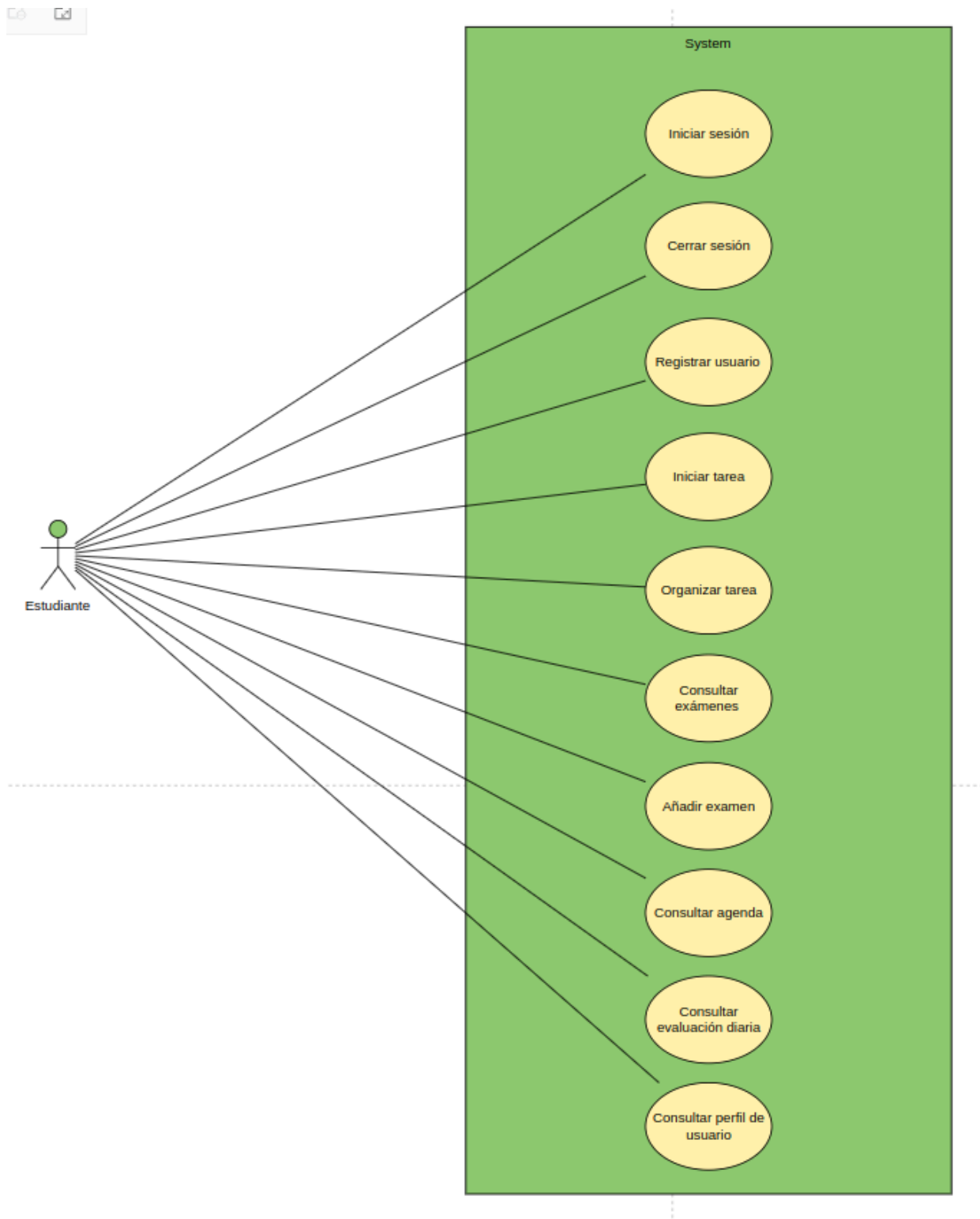
TaskHeroes es una aplicación móvil independiente, diseñada específicamente para ayudar a los niños de entre 6 y 12 años a gestionar sus actividades diarias, tareas escolares y horarios de manera organizada y lúdica. A diferencia de las tradicionales agendas digitales o aplicaciones de gestión del tiempo, nuestra app se adapta a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños, utilizando interfaces visuales, con colores agradables.

En relación con otros productos en el mercado, se diferencia por su enfoque específico en el público infantil. Mientras que muchas aplicaciones de productividad o agendas están orientadas a adultos o adolescentes, nuestra app se centra en un diseño simple, intuitivo y atractivo, con un sistema de recompensas gamificadas para motivar a los niños a seguir su rutina diaria.

El producto está concebido como una herramienta independiente, pero puede integrarse con otros sistemas si se desean funcionalidades adicionales, como la sincronización con pulseras inteligentes que les notifique en caso de tener que realizar una tarea o estar dedicándole excesivo tiempo.

En resumen, la app es un producto autónomo que complementa y mejora la organización diaria de los niños, obteniendo una retroalimentación en todo momento.

4.2. Resumen de capacidades



4.3. Supuestos y Dependencias

- **Facilidad de Uso (Prioridad alta):** dado que TaskHeroes está diseñada para niños, la interfaz debe ser intuitiva y fácil de navegar, permitiendo que los usuarios interactúen sin complicaciones. La simplicidad de uso es clave para evitar frustraciones y asegurar la adopción por parte de los usuarios más jóvenes.
- **Accesibilidad (Prioridad Alta):** la aplicación debe ser inclusiva y accesible para niños con diferentes habilidades y necesidades. Esto incluye el cumplimiento de estándares de accesibilidad para personas con discapacidad visual, auditiva o cognitiva, utilizando diseños y controles accesibles para todos.
- **Robustez (Prioridad Alta):** TaskHeroes debe manejar posibles errores y garantizar una experiencia fluida. Esto incluye la capacidad de recuperarse de fallos sin pérdida de datos o interrupción de servicio, manteniendo siempre la estabilidad en el uso diario.
- **Escalabilidad (Prioridad Media-Alta):** la arquitectura de la aplicación debe permitir añadir más usuarios, funciones y contenido sin comprometer el rendimiento. A medida que crezca el número de usuarios y las funcionalidades, la aplicación debe soportar el crecimiento sin problemas.
- **Rendimiento (Prioridad Media-Alta):** TaskHeroes debe ofrecer una respuesta rápida para no frustrar a los usuarios. Las acciones comunes, como cargar una lista de tareas o actualizar el progreso, deben ser instantáneas, evitando tiempos de espera excesivos.
- **Seguridad y Privacidad de Datos (Prioridad Media-Alta):** como la aplicación maneja información de menores, es esencial asegurar la protección de datos personales, cumpliendo con regulaciones como el GDPR. Esto incluye el cifrado de datos sensibles y el control de acceso seguro para los usuarios.
- **Facilidad de Mantenimiento (Prioridad Media):** la estructura del código debe facilitar futuras actualizaciones, correcciones de errores y mejoras sin afectar la estabilidad. La documentación y la modularidad del código serán esenciales para el mantenimiento.
- **Compatibilidad Multidispositivo (Prioridad Media-Baja):** TaskHeroes debe funcionar en diferentes dispositivos, como tablets y móviles, siendo adaptable a varios tamaños de pantalla. Esto mejorará la accesibilidad y permitirá un uso más flexible en diferentes contextos.
- **Personalización (Prioridad Baja):** para mejorar la experiencia de usuario, se considera la posibilidad de que los niños puedan personalizar ciertos aspectos de la interfaz, como temas o avatares. Aunque no es esencial, es un valor añadido que puede mejorar la motivación de los usuarios.