

Taski

Medina García, Valeria

2024-11-28

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/6150>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

ASE I

Danae Bibiana Rivera Lorenzo

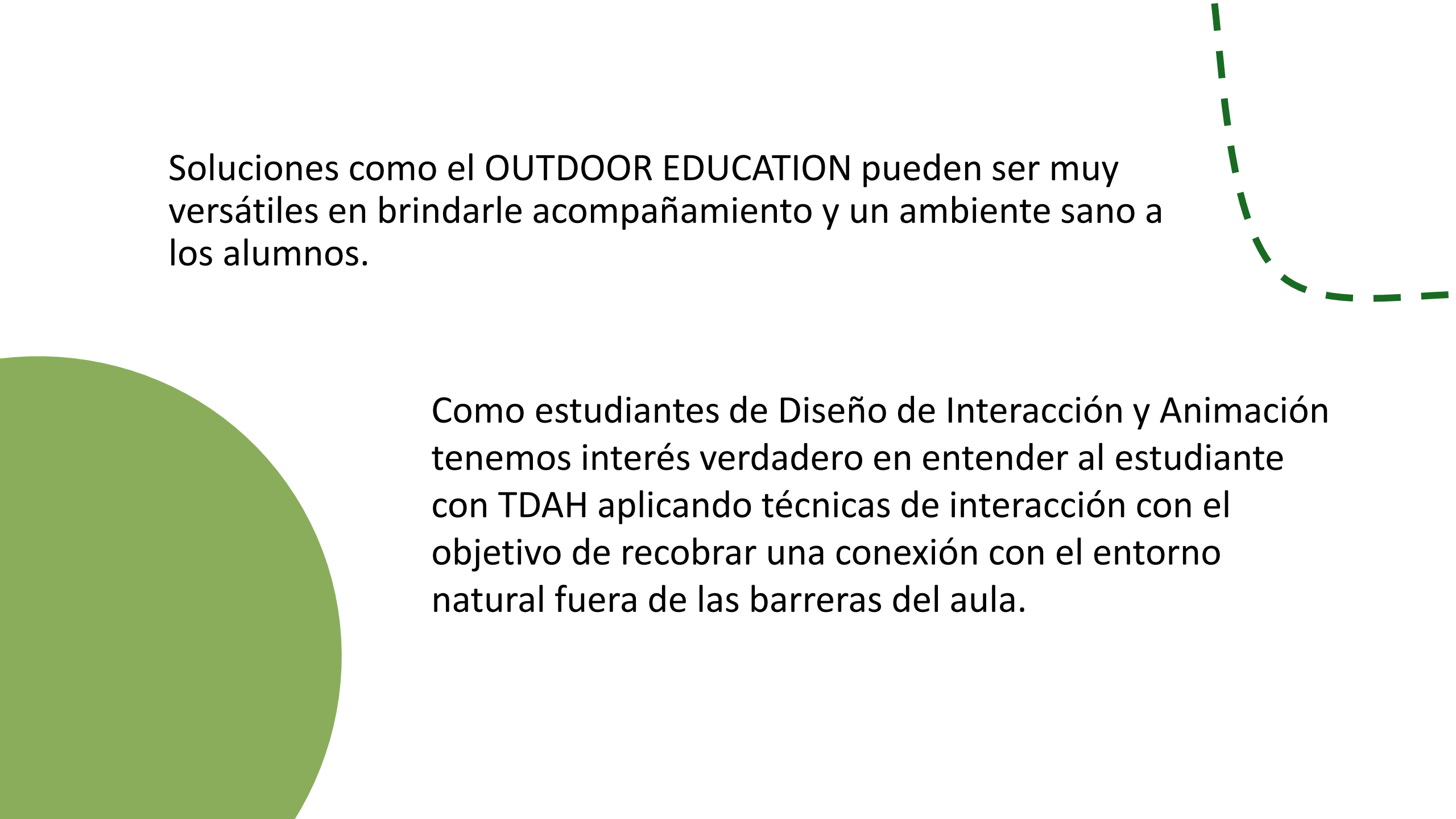
Valeria Medina García

Karla Cristina Castillo Toriz



Sin duda alguna en los últimos años se ha vuelto aún más complejo para el estudiante mantenerse al día con sus tareas pero...

¿Alguna vez has pensado en los retos que representa para el estudiante con TDAH?



Soluciones como el OUTDOOR EDUCATION pueden ser muy versátiles en brindarle acompañamiento y un ambiente sano a los alumnos.

Como estudiantes de Diseño de Interacción y Animación tenemos interés verdadero en entender al estudiante con TDAH aplicando técnicas de interacción con el objetivo de recobrar una conexión con el entorno natural fuera de las barreras del aula.

DESCUBRIMIENTOS

01

La desconexión que experimentan los estudiantes del mundo como punto principal a resolver, en base a investigaciones.

DESCUBRIMIENTOS

01

La desconexión que experimentan los estudiantes del mundo como punto principal a resolver, en base a investigaciones.

02

Con entrevistas hacia los **usuarios** se descubre el mínimo conocimiento que se tiene sobre Outdoor Education.

DESCUBRIMIENTOS

01

La desconexión que experimentan los estudiantes del mundo como punto principal a resolver, en base a investigaciones.

02

Con entrevistas hacia los **usuarios** se descubre el mínimo conocimiento que se tiene sobre Outdoor Education.

03

Con entrevistas a **expertos** se conoció el punto de vista sobre cómo se maneja el estudiante en el sistema escolar.

DESCUBRIMIENTOS

01

La desconexión que experimentan los estudiantes del mundo como punto principal a resolver, en base a investigaciones.

02

Con entrevistas hacia los **usuarios** se descubre el mínimo conocimiento que se tiene sobre Outdoor Education.

03

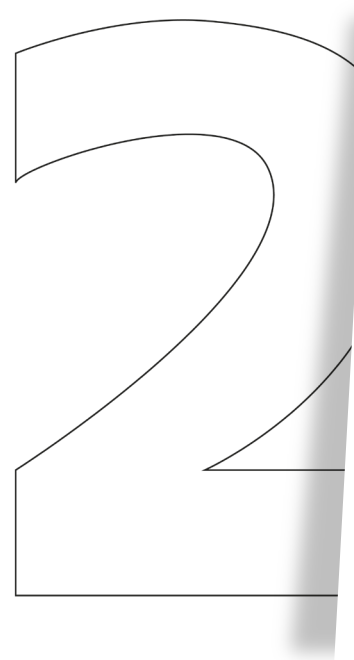
Con entrevistas a **expertos** se conoció el punto de vista sobre cómo se maneja el estudiante en el sistema escolar.

04

Los planes educativos **sobrecargan** al estudiante de información causándoles un sentimiento de ansiedad y estrés.

INSIGHTS

Traducidos del inglés, son entendidos como una percepción o entendimiento del tema de acuerdo a lo recabado.



INSIGHTS

Traducidos del inglés, son entendidos como una percepción o entendimiento del tema de acuerdo a lo recabado.

1

"El sistema escolar actual de México y los coordinadores necesitan comprender las necesidades de los estudiantes con TDAH armando un **plan de trabajo personalizado** sin porcentajes de calificación ya que los estudiantes no se sienten completamente adaptados a la forma de enseñanza que existe y de calificar la cual se basa en entregar a tiempo en vez de aprender"

2

INSIGHTS

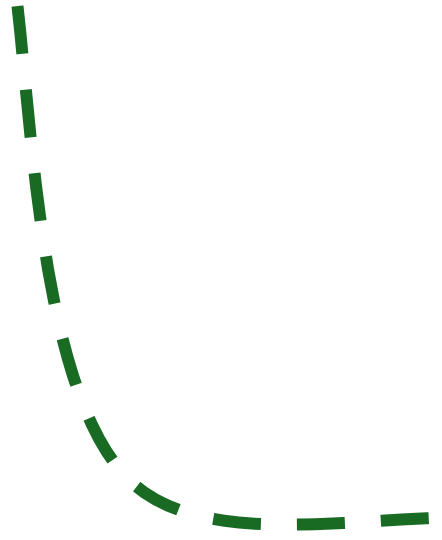
Traducidos del inglés, son entendidos como una percepción o entendimiento del tema de acuerdo a lo recabado.

12

"En los planes de estudio sección preparatoria se suele **sobrecargar** al estudiante de información en los primeros días del semestre, lo cual causa en los estudiantes un sentimiento de **ansiedad y estrés** por pensar en lo que tienen que hacer a pesar del tiempo que tienen y preocupación por eventos futuros"

RETO DE DISEÑO

De acuerdo a los descubrimientos adquiridos, el equipo se planteó el siguiente reto de diseño:



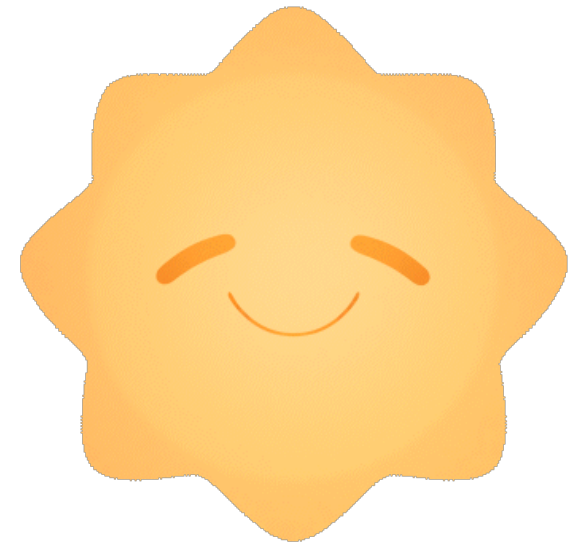
RETO DE DISEÑO

De acuerdo a los descubrimientos adquiridos, el equipo se planteó el siguiente reto de diseño:

"Cómo podríamos aliviar la frustración y desmotivación de estudiantes con TDAH por no sentirse incluidos en el sistema educativo actual a causa de falta de estímulos y de experiencias al aire libre?"

Propuesta de diseño

- Con enfoque hacia la sobreestimulación causando frustraciones y procrastinación.
- Objetivo: aliviar inconformidades al momento de realizar tareas abrumadoras.
- Prototipo de baja fidelidad, gestor de tareas y productividad con temporizador de estudio, integrando el concepto de Outdoor Education en un juego interactivo.



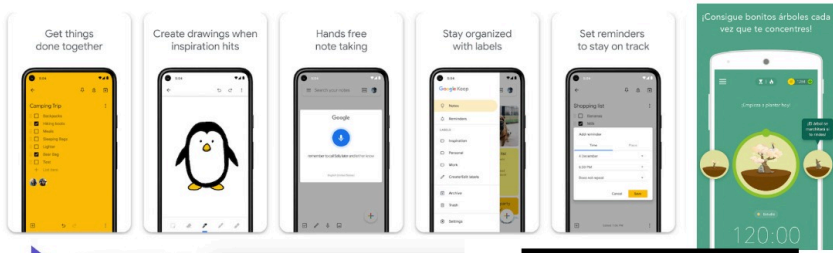
Demo de nuestra aplicación





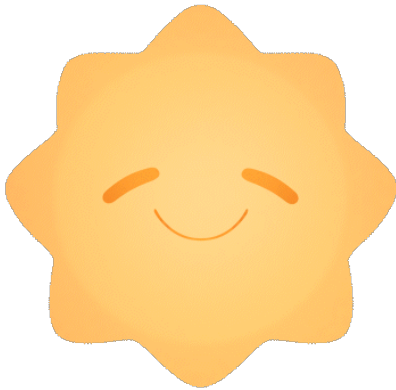
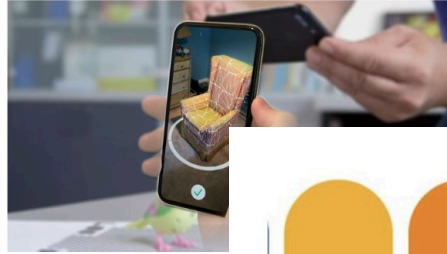
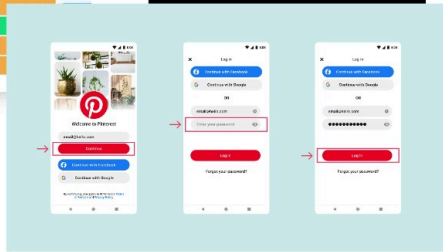
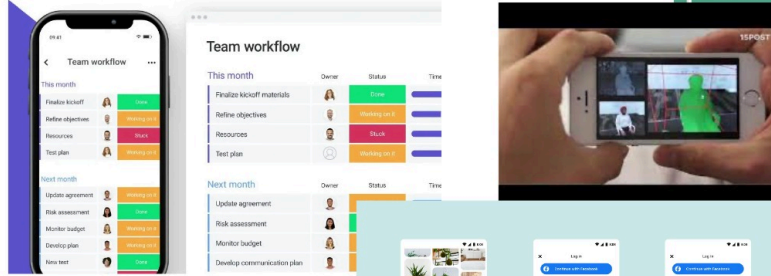
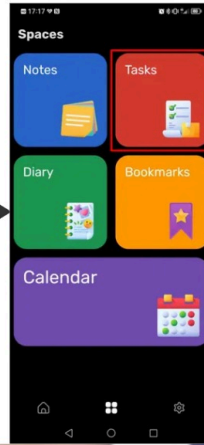
Taski

- Taski proveniente de "Task"
- Paleta de colores cálidos
- Amigable con el usuario
- Olin como la mascota de la aplicación
- "Ollin" del Náhuatl



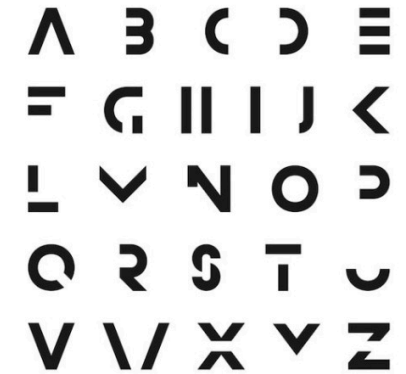
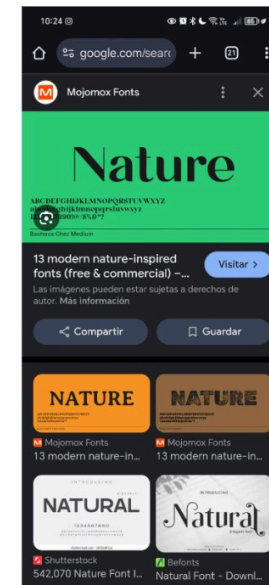
Pestañas:
Inicio
Focus (se pueden meter todas en galería)
Calendar

Ajustes



PANTONE®
Classic Blue

CMYK 88 41 0 49
RGB 15 76 129
HTML 0F4C81



TASKI

TASKI

Pantalla principal

Con elementos de bienvenida para ayudar al usuario a tener un primer contacto con los datos más importantes de la aplicación.

- Nombre de la App Taski centrado.
- Olin, la mascota de la aplicación.
- Ídolos reflejando el objetivo de la aplicación.



Habla con Olin

Permite una conversación entre Olin y el usuario, facilitándole varias preguntas.

El usuario tiene la oportunidad de exponer los sentimientos y pensamientos que tuvo durante el día.



PlayLin

Área de realidad virtual con el objetivo de cuidar a Olin.

Oportunidad de ganar experiencias para personalizar lo aplicativo y el descanso al aire libre (check-in Facebook).



To-Do List

Control resumido de los pendientes.

Facilita la calendarización al estar conectado de la fecha de cada uno de sus tareas.

- Compartir Taski se puede conectar a plataformas como Discordan o Teams.
- Delegar: Cada tarea es dividida en pasos gracias a la inteligencia Artificial de Olin.



Menú de Inicio

Despliegan de las principales características y funciones que se encuentran dentro de la aplicación a las que el usuario puede acceder.

Barra de inicio y configuración en la parte inferior.



Calendario

- Característica central para la organización.
- Grán visual de como se ve la gestión de sus tareas.
- Olin ayuda al usuario a registrar las fechas de sus tareas.



Tiempo de estudio

Función central de Taski.

Tiempo de estudio diseñado por el usuario, dividido en lapsos de estudio y descanso.

Día control de asistencia.

- Modo de concentración permiten que el usuario entre a otras aplicaciones.



Logros y premios

Fuente de motivación inspirado al usuario a continuar realizando sus actividades y completado con tareas.

Sistema de gamificación altamente efectivo para realzar sus motivaciones.

- Área de logros: Los logros son varios y van de la mano con la productividad, la motivación y la calidad mental. Se busca que el usuario logre lo mejor para sí mismo gracias a esta motivación.

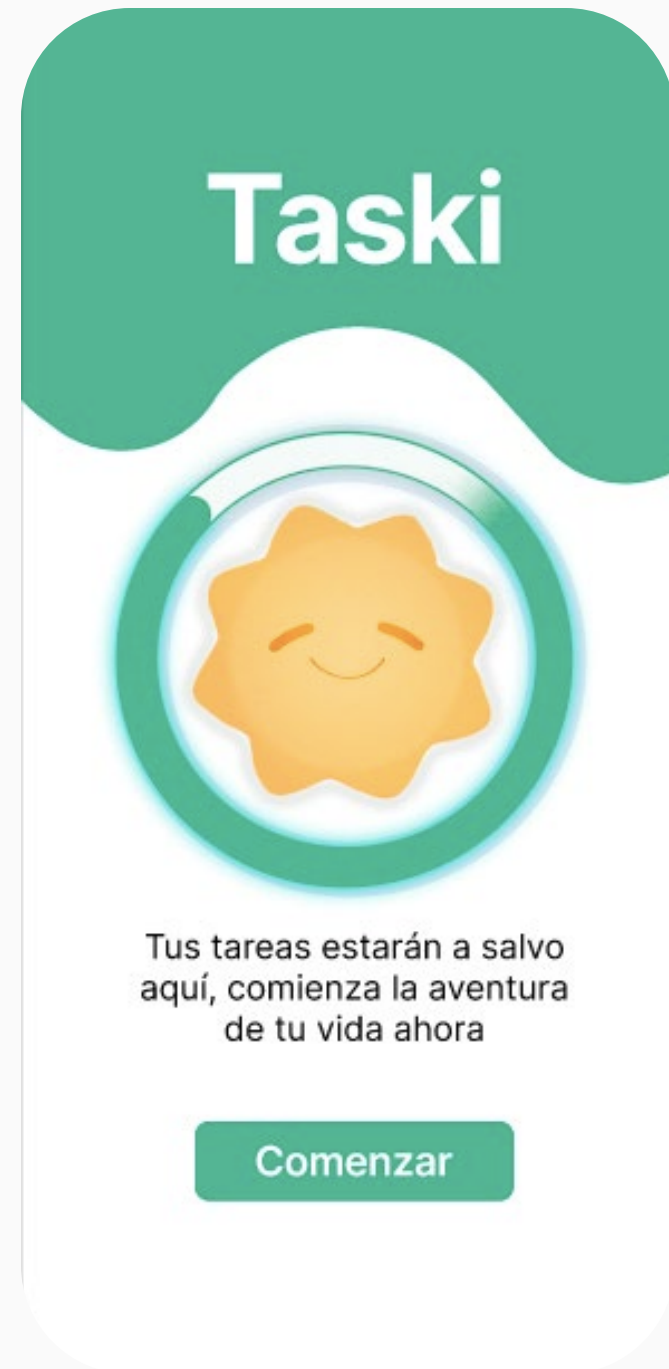


IASIN

Pantalla principal

Con elementos de bienvenida para ayudar al usuario a tener un primer contacto con los datos más importantes de la aplicación.

- Nombre de la App *Taski* centrado.
- Olin, la mascota de la aplicación.
- Eslogan reflejando el objetivo de la aplicación.





¡Bienvenido!

Soy Olin tu nuevo asistente virtual, encantado de conocerte



Hablar con Olin

Cuentale a Olin sobre tu día en tu nuevo diario



Calendario

Revisa lo que Olin ha calendarizado para tí



PlayLin

Es tiempo de encontrar especies cerca de tu ubicación



Tiempo de estudio

Es momento de enfocarte en tus tareas.



To-Do

Revisa tus tareas agendadas



Logros de la aplicación

Consulta los premios que has ganado a través de distintos objetivos



Menú de Inicio

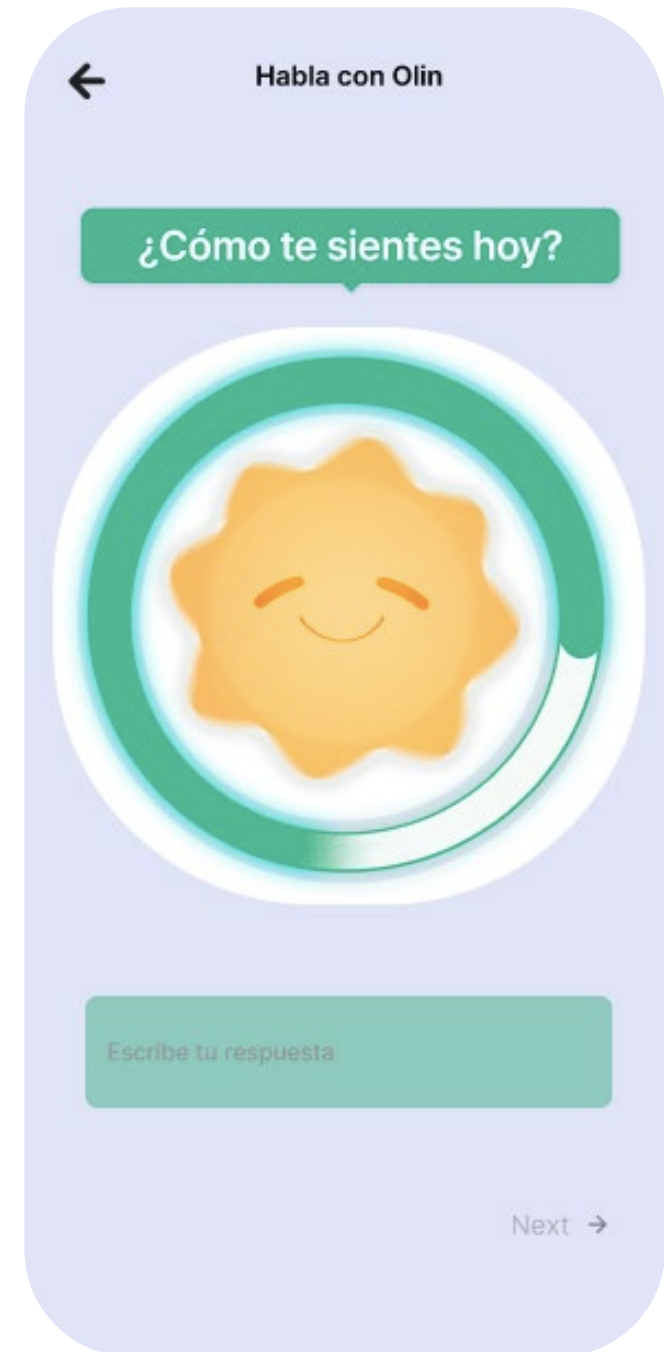
Despliegue de las principales características y funciones que se encuentran dentro de la aplicación a las que el usuario puede acceder.

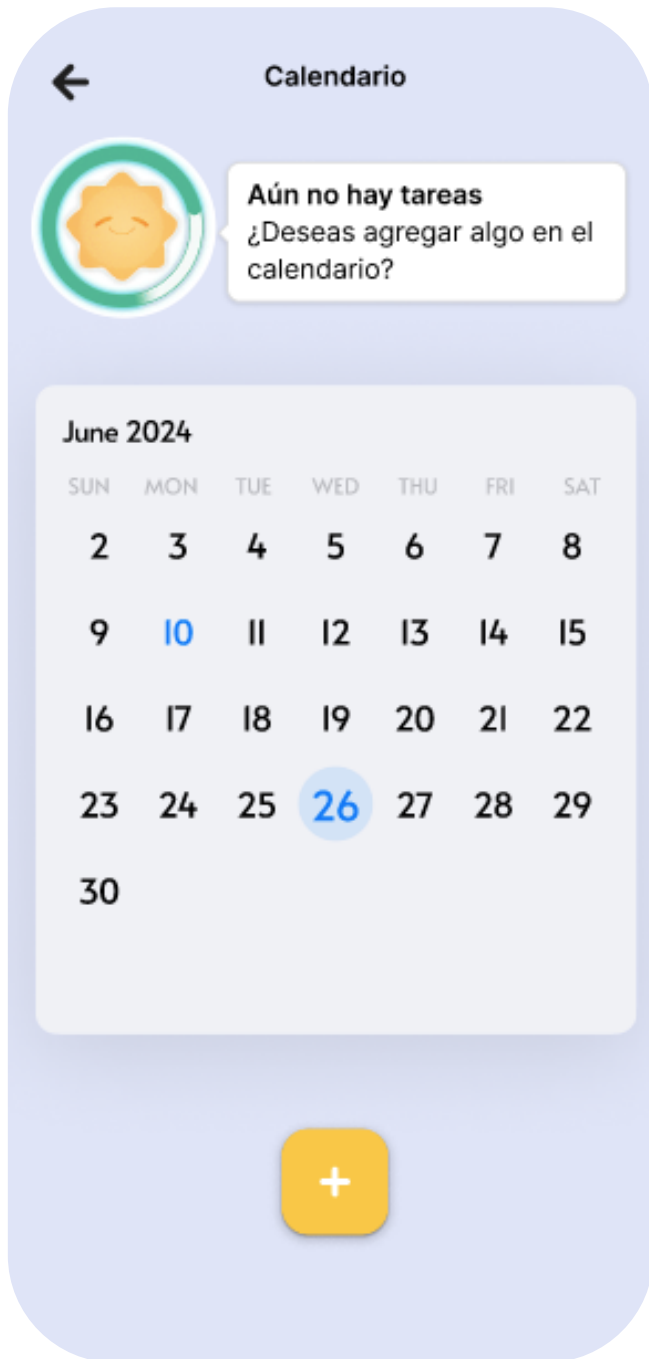
Barra de inicio y configuración en la parte inferior.

Habla con Olin

Permite una conversación entre Olin y el usuario, haciéndole varias preguntas.

El usuario tiene la oportunidad de expresar los sentimientos y pensamientos que tuvo durante el día.

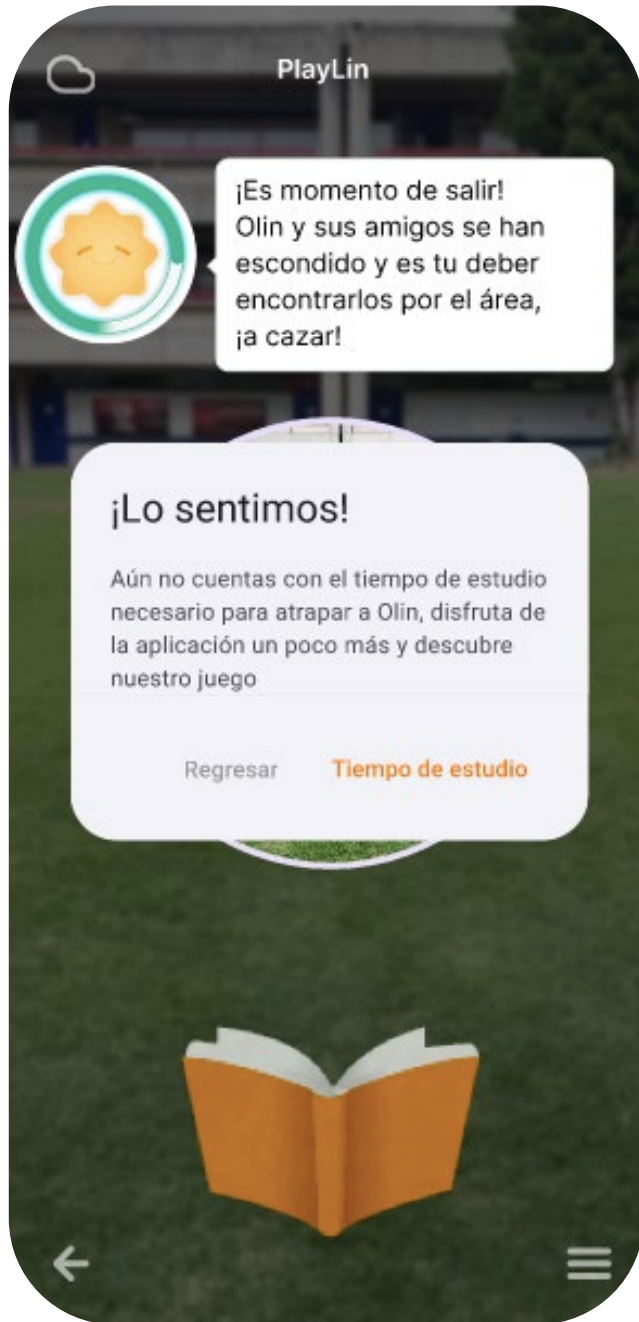




Calendario

- Característica central para la organización.
- Guía visual de como se ve la gestión de sus tareas.
- Olin ayuda al usuario a registrar las fechas de sus tareas

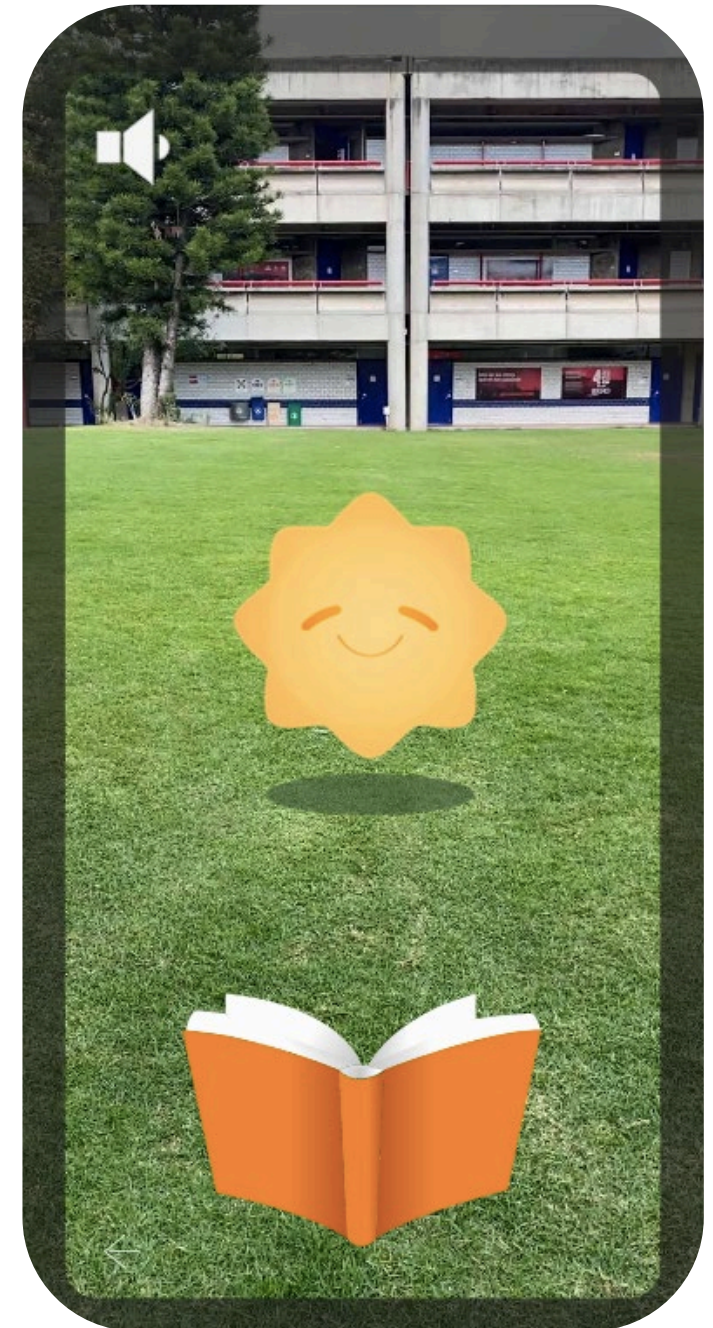


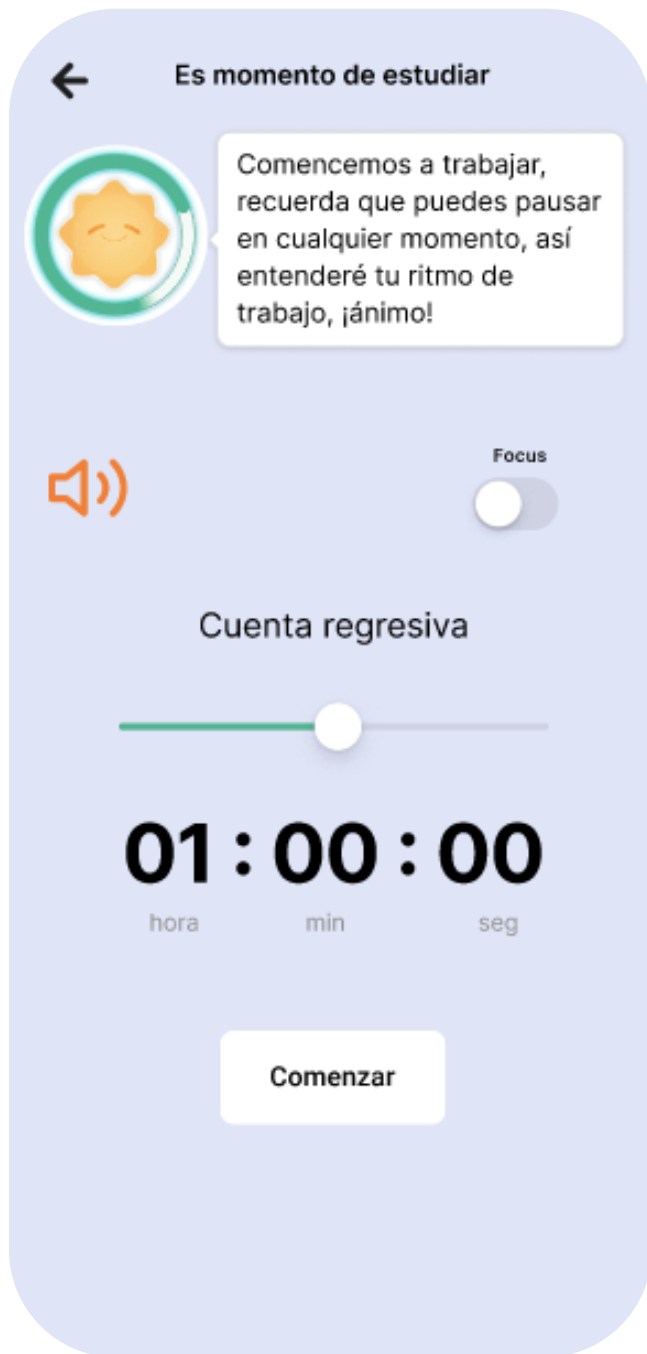


PlayLin

Juego de realidad virtual con el objetivo de cazar a Olin.

Oportunidad de ganar apariencias para personalizar la app.
Incentiva el descanso al aire libre (Outdoor Education).





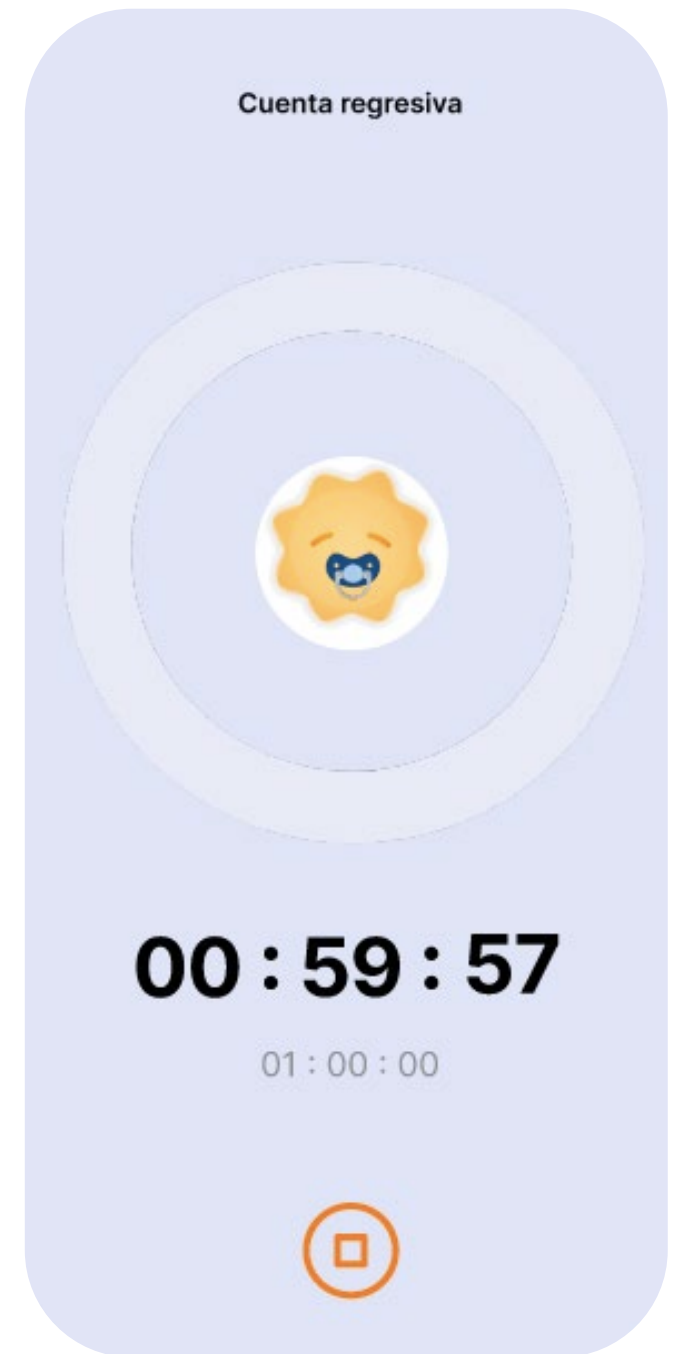
Tiempo de estudio

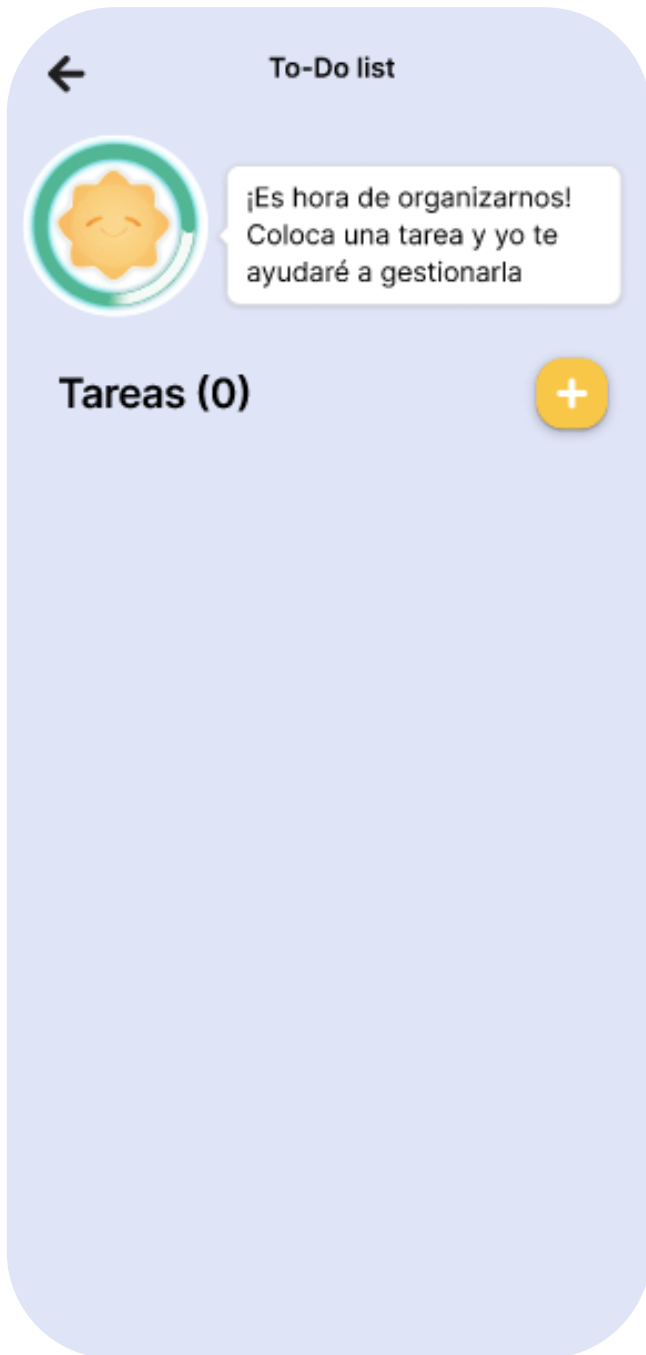
Función central de Taski.

Tiempo de estudio definido por el usuario, dividido en lapsos de estudio y descanso.

Olin cambia de apariencia.

- Modo de concentración: previene que el usuario entre a otras aplicaciones.





To-Do List

Control resumido de los pendientes.

Evita la sobreestimulación al estar consciente de la fechas de cada una de sus tareas.

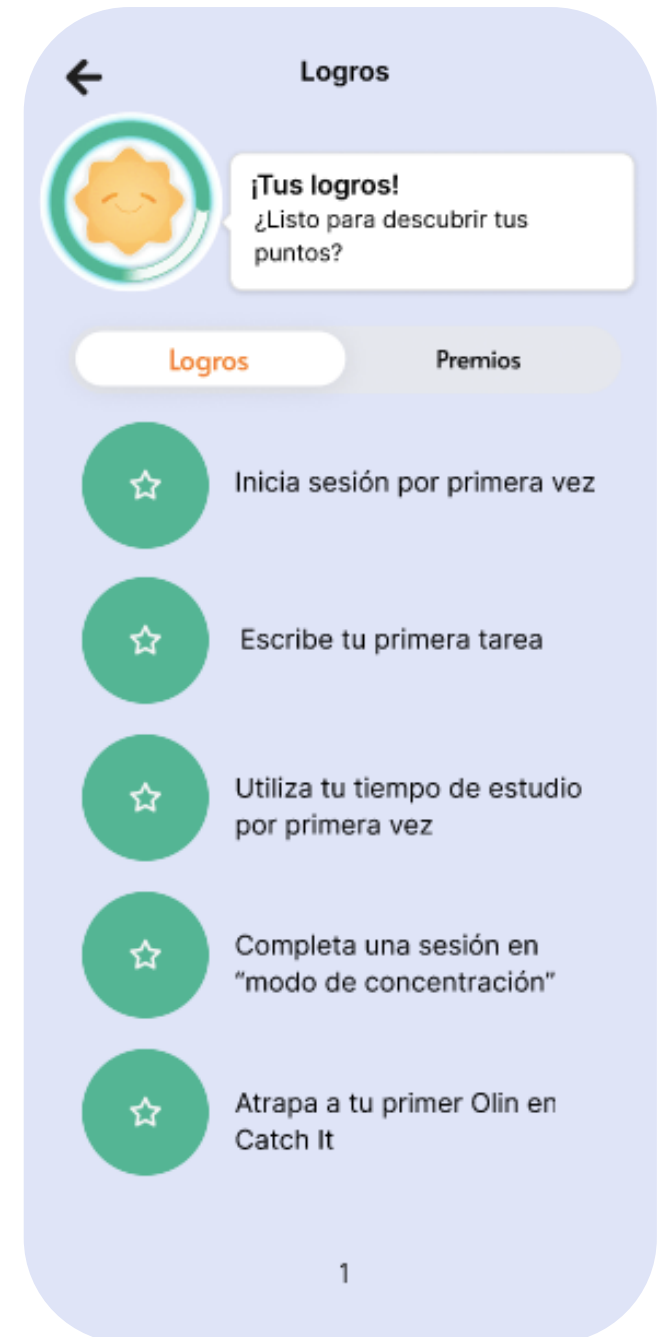
- Conexión: Taski se puede conectar a plataformas como Classroom o Teams.
- Desglose: Cada tarea es dividida en pasos gracias a la Inteligencia Artificial de Olin.



Logros y premios

Forma de mantener inspirado al usuario a continuar realizando sus actividades y cumpliendo con tareas. Sistema de premiación altamente efectivo para mantener motivación.

- Menú de logros: Los logros son varios y van de la mano con la productividad, la motivación y la salud mental. Se busca que el usuario haga lo mejor para si mismo gracias a esta motivación.



Continuos de Interacción

Feedback



El usuario recibe feedback constante de Olin (IA) que le ayuda a mejorar su desempeño y poder organizarse mejor.

Continuos de Interacción

Feedback



El usuario recibe feedback constante de Olin (IA) que le ayuda a mejorar su desempeño y poder organizarse mejor.

Control



El usuario tiene cierto grado de control sobre lo que sucede en la aplicación, ya que el usuario es quien le indicará a Olin (IA) con qué se necesita ayuda. El otro nivel de control le pertenece a la IA en sí misma.

Continuos de Interacción

El usuario trabaja en sincronía con Olin pero no hay ninguna posibilidad de crear ni tener algún tipo de creatividad. La única forma en la que existe creatividad es en el manejo de tiempos, pero aun así esto no está en manos del usuario.

Creatividad / Co-creatividad



Continuos de Interacción

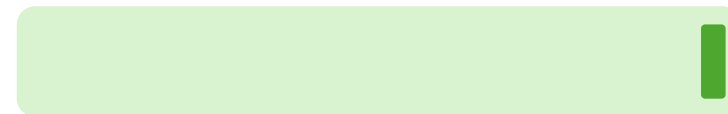
El usuario trabaja en sincronía con Olin pero no hay ninguna posibilidad de crear ni tener algún tipo de creatividad. La única forma en la que existe creatividad es en el manejo de tiempos, pero aun así esto no está en manos del usuario.

El usuario no puede producir ningún producto con esta aplicación.

Creatividad / Co-creatividad



Productividad



Continuos de Interacción

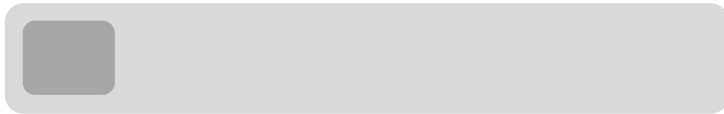
Comunicación



Taski no ofrece servicios de comunicación con otros usuarios.

Continuos de Interacción

Comunicación



Taski no ofrece servicios de comunicación con otros usuarios.

Adaptabilidad

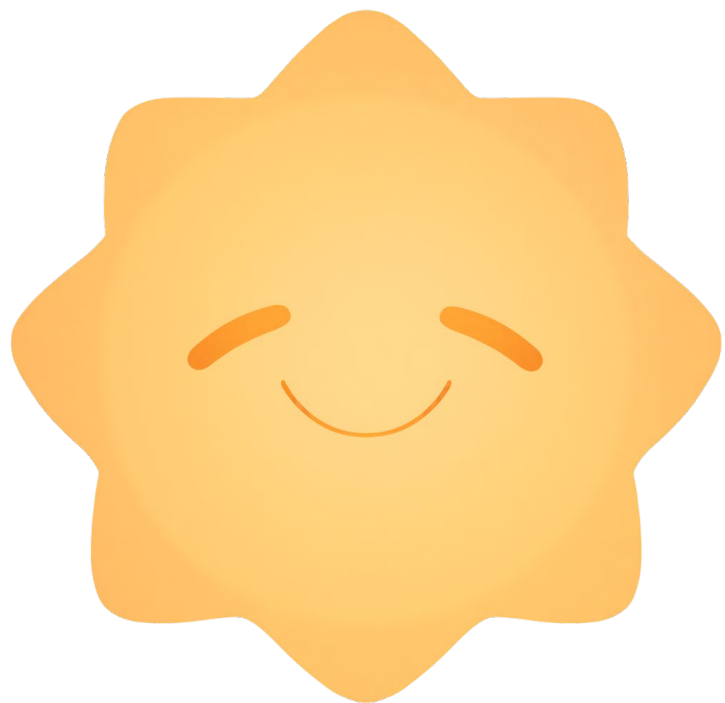


La IA se adapta al usuario y logra entender sus ritmos de trabajo para poder trabajar con el usuario. A la par el usuario se incentiva a adaptarse a nuevos horarios y ritmos de trabajo para practicar nuevos hábitos.

Conclusión

- El proceso nos ayudó a entender el contexto en el que viven estudiantes con TDAH.
- El aprendizaje al aire libre ayuda al usuario a formar parte del entorno.
- Nuestra aplicación espera ser parte de su vida diaria y apoyarlo.





Para conocer más
¡Visita nuestro
[notion!](#)