

PROYECTO

SAFARI
K.I.D.S

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

- Uso pasivo de dispositivos móviles en edad preescolar.
- Falta de aplicaciones que integren educación ambiental estructurada.
- Bajo reconocimiento de biomas y especies en niños de 4–6 años.
- Escasa integración entre aprendizaje y juego interactivo.

OBJETIVOS

Desarrollar una aplicación interactiva educativa basada en la exploración de biomas y el aprendizaje ambiental para niños de 4 años en adelante.

- Implementar mini juegos educativos por bioma.

- Diseñar un mapa interactivo modular.

- Integrar sistema de progresión y recompensa.

- Fomentar valores de cuidado ambiental.

REQUERIMIENTOS

FUNCIONALES

- Mapa interactivo con selección de biomas.
- Guardado automático de progreso y dibujos.
- Mapa interactivo con selección de biomas.
- Sistema donde ofrece diferentes mini-juegos como "limpiar al animal", "recoger basura y colocarla en el contenedor correcto", "retratar al animal".

NO FUNCIONALES

- Interfaz intuitiva para usuarios prelectores.
- Botones grandes y colores contrastantes.
- Retroalimentación positiva sin penalización.
- Respuesta inmediata del sistema.
- Funcionamiento offline en dispositivos Android.
- Bajo consumo de recursos.

DISEÑO DEL PROYECTO



CARACTERÍSTICAS Y DELIMITACIONES

01

- Aplicación móvil 2D.
- Enfoque educativo ambiental.
- Sistema progresivo por biomas.
- Experiencia sin conexión a internet.

02

- Sin modo multijugador en línea
- Sin compras dentro de la app
- Limitado a 6 biomas definidos

RESUMEN DE TIEMPOS



• Planeación — 4 semanas

1. Planteamiento del problema
2. Propuestas
3. Plan de proyecto
4. Especificaciones



• Diseño — 5 semanas

1. Diseño conceptual
2. Diseño de detalle



• Implementación y Pruebas — 8 semanas

1. Desarrollo en Unity
2. Integración de mini juegos
3. Pruebas y ajustes



• Documentación y Cierre — 3 semanas

1. Documentación final
2. Presentación
3. Expotrónica



MUCHAS
GRACIAS