

M0.657 Disseny avançat de productes
interactius multidispositiu

CAS D'ESTUDI

DRAWNIMAL

Jordi Rovira Piñol
PID_00245738

Universitat Oberta de Catalunya

Cas d'estudi

Drawnimal

Drawnimal és una aplicació destinada al públic infantil exclusiva per a iPhone i iPad. L'observació del seu concepte i estructura ens permet comprovar com les necessitats d'un grup d'usuaris específic requereixen adaptar la complexitat tècnica i l'experiència d'usuari a un nivell cognitiu determinat. De la mateixa manera, en aquest cas concret, el llenguatge visual i les formes d'interacció es diferencien de la major part de productes del mercat i desafien les convencions de navegació i interacció comunes en els sistemes operatius més populars. Finalment, Drawnimal ens serveix com a exemple a l'hora d'explorar fórmules per a incorporar variables com l'entorn immediat o les dimensions del dispositiu en l'etapa de disseny i plantejament d'una nova experiència digital.

Drawnimal

Producte

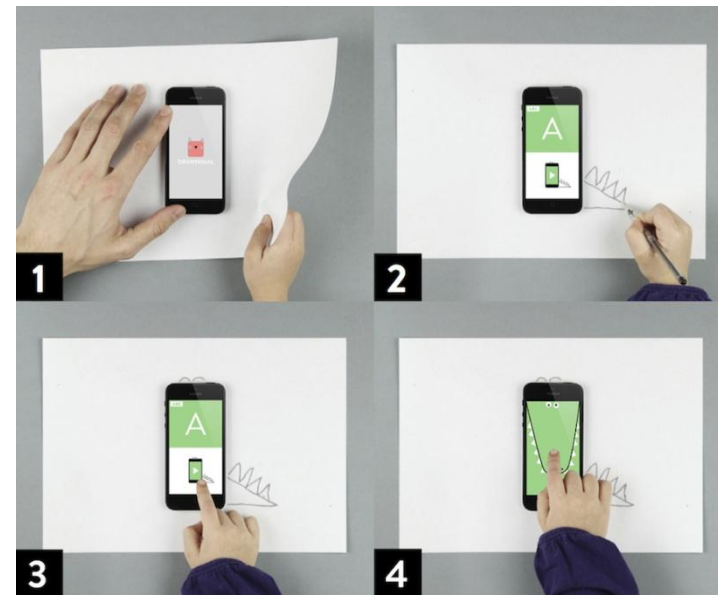
Drawnimal és una aplicació d'entreteniment infantil per a mòbil creada per l'il·lustrador Lucas Zanotto. El producte proposa una forma alternativa d'aprendre a dibuixar i memoritzar les lletres de l'alfabet mitjançant l'associació de cadascuna de les lletres amb el dibuix d'un animal. Mitjançant simples animacions, l'aplicació convida el nen o nena a col·locar un paper sota el dispositiu que estigui utilitzant i dibuixar-hi determinades formes al voltant. Un cop acabat el dibuix, una breu animació associada a cada lletra «dona vida» a l'animal dibuixat, i genera el factor sorpresa. La integració de les dimensions analògica i digital és el valor afegit del producte.

Usuaris

El producte té un públic objectiu molt específic: nens i nenes a partir de 4 anys, i també aquells adults que supervisin l'ús del producte: pares, mares, cuidadors o educadors. El fet que els usuaris siguin el públic infantil implica un treball de simplificació de l'estructura i dels principis d'interacció.

Pla de negoci

Drawnimal és una aplicació de pagament que es pot comprar de forma aïllada o com a part d'un paquet d'aplicacions de l'empresa desenvolupadora Yatatooy, que conté altres aplicacions com Miximal o Loopimal, de característiques i funcionalitats similars.



Instruccions de funcionament de Drawnimal. Font: yatatooy.com

Context

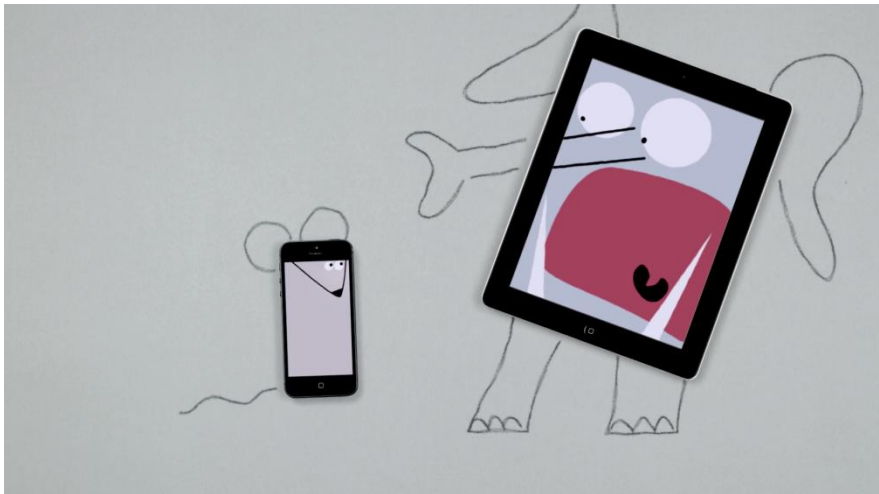
El context d'ús del producte bàsicament està condicionat pel tipus d'utilització, és a dir: la superfície plana on poder col·locar el paper i el dispositiu, la disponibilitat de paper i llapis, i la connexió a internet per a accedir al contingut.

Dispositius

Drawnimal està disponible per a iPhone i iPad, dos dispositius mòbils del sistema operatiu iOS. La interacció amb els dispositius més enllà dels límits de la pantalla, així com la seva grandària, prioritzen el format mòbil.

Estratègia de disseny

El producte té una funció específica i està pensat per a l'ús de manera individual i autònoma. L'única forma d'ús coordinat depèn de la disponibilitat de més d'un dispositiu. En aquest escenari, els usuaris poden connectar el contingut visualitzat en diferents dispositius.



Ús coordinat de dispositius en la promoció del producte

Font: yatatoy.com

Experiència d'usuari

El fet que estigui disponible exclusivament per als dispositius d'Apple hi limita l'accés d'una gran part del públic potencial. El preu relativament elevat (1,99 €) pot convertir-se també en una barrera. L'estructura, contingut i disseny del producte estan molt cuidats, i destaquen entre altres productes similars per la qualitat general de l'experiència.

L'estructura de navegació seqüencial del producte (escollir lletra > veure animació i dibuixar > veure segona animació > retorn a l'abecedari) redueix la possibilitat d'errors en l'ús i assegura que els infants no es perdin en pantalles supèrflues i optimitzin el temps de joc. A més, l'accés a uns altres idiomes incentiva l'aprenentatge dels noms i lletres en altres llengües.

Estratègia de desenvolupament

Ambdues aplicacions tenen estructura, contingut i funcionament idèntics per a tots dos formats. En el pla de desenvolupament, la complexitat és mínima, i la versió per a iPad és una rèplica a escala de la versió inicial per a iPhone.

Telefons mòbils
iPhone
Tauletes
iPad

Plataformes i sistemes operatius suportats per a Drawnimal (desembre 2016)

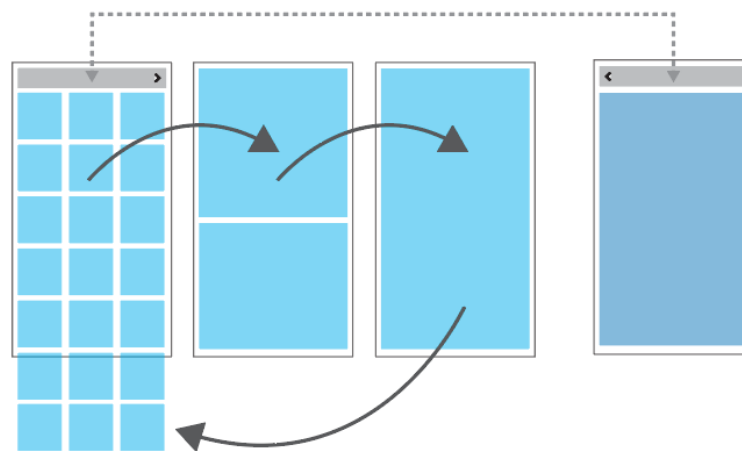
Arquitectura de la informació i estructura del producte

El producte presenta una estructura molt simple, destinada al públic infantil. La funció principal (procés d'escollir una lletra i visualitzar animacions) es desenvolupa al llarg de tres nivells verticals amb una navegació que respon a moviments de lliscament i tocs simples a la pantalla del dispositiu.

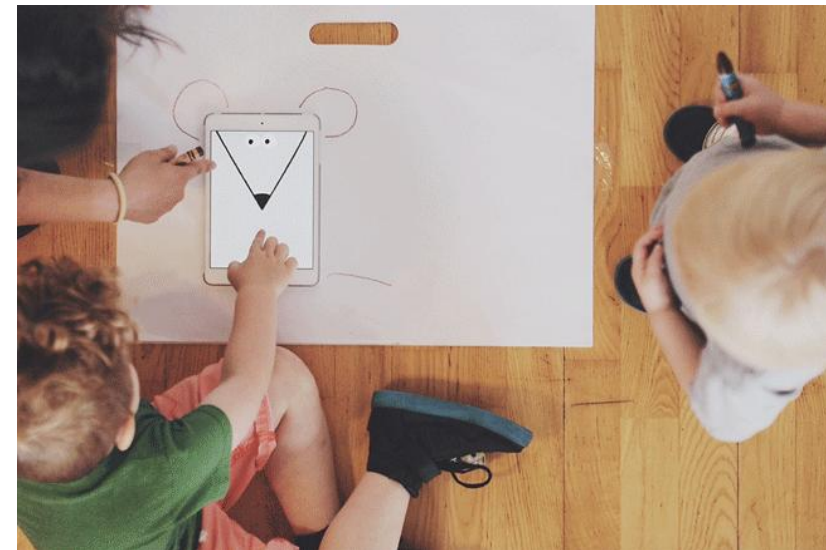
De la mateixa manera, l'usuari pot passar d'una lletra a una altra fent lliscar el contingut horitzontalment.

Finalment, aquelles funcions reservades als supervisors (informació sobre el producte, canvi d'idioma, instruccions) estan ocultes en un menú lliscant lateral, i l'accés accidental a enllaços externs està protegit mitjançant l'aplicació d'un patró de lliscar amb dos dits.

Funcions bàsiques (navegació principal)	Funcions complementàries (navegació secundària o contextual)
Escollir una lletra	Veure informació sobre el producte i els desenvolupadors
Visualitzar animació inicial	Canviar d'idioma
Visualitzar imatge de l'animal	Veure instruccions d'ús
Visualitzar animació final	



Estructura de navegació circular en tres passos + ajustaments



Pantalles principals del producte per a iPhone / Ús en una tauleta iPad

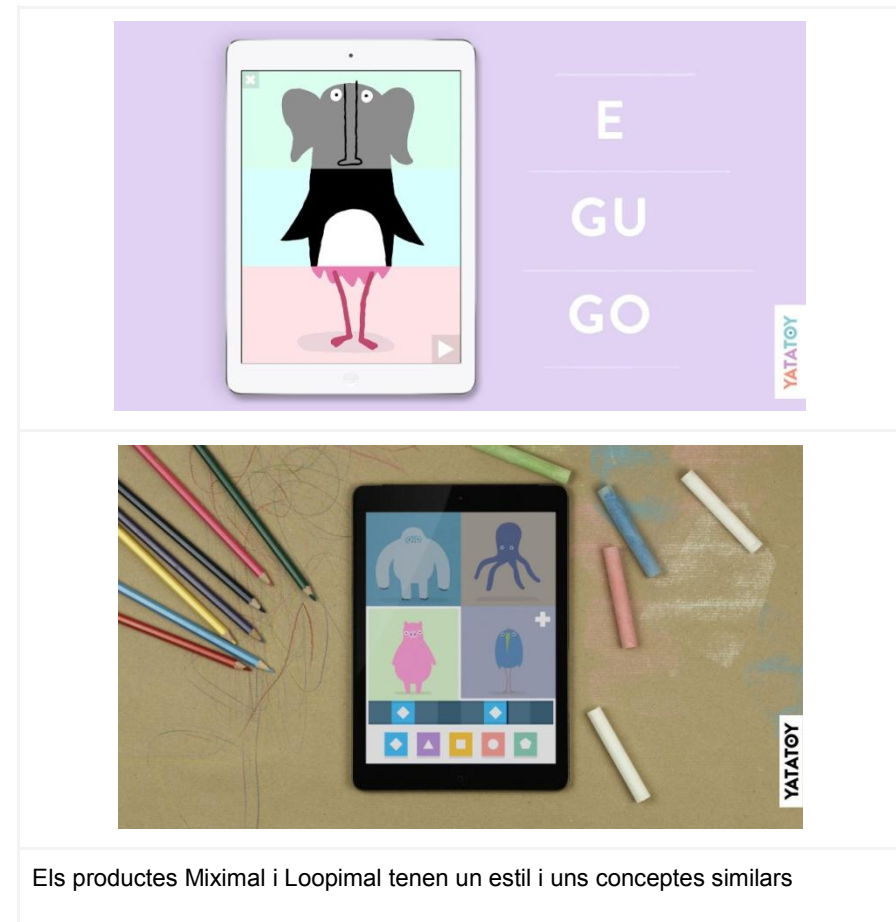
Elements d'interfície

L'ús de patrons d'interacció, basats en moviments que interactuen directament amb el contingut, allibera espai de pantalla. No hi ha elements d'interfície complexos, i es pot treure el màxim partit a les il·lustracions per a guanyar impacte. El llenguatge gràfic de l'aplicació el dicta l'estil de les il·lustracions de l'autor, Lucas Zanotto. Una paleta de colors contrastats així com l'ús de mides grans en els elements gràfics són estàndards en tots els productes destinats al públic infantil.



Evolució

Un concepte gràfic atractiu, l'originalitat del producte i un impacte visual elevat li han aportat reconeixement en el sector i un bon posicionament en franja de mercat, tot i les limitacions de la seva estratègia comercial.



Més informació

<http://www.yatato.com/drawnimal/>

<https://vimeo.com/63636954>

Fonts

<http://www.yatato.com/drawnimal/>

<http://www.lucaszanotto.com/drawnimal/>

<http://www.ipadeducators.com/review-drawnimal>

Imatges

<http://girlmeetsbaby.com>

<http://www.yatato.com/drawnimal/>