Analizamos...

NeuroNation

Valoración general: 4.5

Tecnología: Aplicación para Móvil/Tablet

Accesibilidad: Aplicación Móvil

AÑADIR A MI RUTA

Revisos relacionados:

Quantum Leap · Lumosity: Brain Training · Dual n-back Free

Filtros de búsqueda

En qué consiste:

Esta aplicación de entrenamiento viene que pretende mejorar las actividades y procesos cognitivos, esta desarrollada por la empresa NeuroNation (https://www.neuronation.com/). Está disponible por neuronation(Free) y neuronation (Pago) en 25 categorías con diversos juegos de memoria y concentración que se van adaptando a la dedicación de los jugadores que la manejan.

Esta pensada especialmente para personas mayores con buen nivel de dominio cognitivo y que puedan manejar un dispositivo Tablet o smartfone móvil.

Formas de Adquisición:

Es posible adquirirla en el Google Google:

Google play

Y en el de iOS

App Store

Para acceder al contenido que proporciona la app sin anuncios es necesario pagar una suscripción de 5,99€/mes o otra de 35,99€/año.

Verificación técnica:

Junio 2020

NeuroNation es una aplicación destinada a ayudar a mejorar la salud cognitiva de los usuarios que la usen entrenando sus funciones cerebrales. Para ello cuenta con un total de 27 juegos que entrenarán de forma diferente al usuario.

Características:

La aplicación cuenta con 5 características o funciones principales: Sandy, Ferna, Premium, Evaluación y Perfil. Todas ellas son accesibles desde un pequeño menú horizontal que hay en la parte inferior de la pantalla.

Sandy: Esta sección son Divisiones pudiendo medirse todas las que se quieran durante el día. Antes de empezar cada juego se presenta al usuario una breve descripción de unos pocos seis en pequeño tutorial.

Ferna: En este apartado la aplicación ofrece un total de 11 actividades que ayudan a despejar la mente, dígitos de días, sec. ejercicios respiratorios, para liberar tensión en las frases, para acrecentar la capacidad de concentración, etc.

Todas estas actividades están descritas mediante una serie de pasos que el usuario ha de seguir, además de mostrar una pequeña animación que complementa a la descripción.

Premium: Función apartada en exclusiva únicamente los puntos que supone adquirir la versión premium.

Evaluación: En este apartado se muestran 6 gráficas diferentes diferentes, cada una de ellas está destinada a mostrar la capacidad, mediante un porcentaje, que tiene el usuario en cada una de sus áreas cognitivas (Atención, Razonamiento, Memoria, y Velocidad). Cada vez que realicen tres sesiones de entrenamiento de la indicada, el usuario que se dibe realizar una prueba de evaluación, una vez actualizada se actualiza cada una de las gráficas arriba tratadas con su porcentaje correspondiente.

Perfil: En este apartado se ha propuesto al usuario el poder asignarse un nombre, un nivel y cambiar la vestimenta, además de otras opciones, desde este apartado también se puede ver el número de días que se ha logrado mantener la racha de entrenamiento, el número de sesiones que se han realizado, el número de ejercicios que se quieren realizar, el grupo de comparación en cuanto a la edad, el idioma, los recordatorios de entrenamiento y cuando se quiere realizar la maximización.

Pruebas realizadas

Con el fin de analizar y poder medirse una evaluación de la aplicación, se han llevado a cabo una serie de pruebas para comprobar su funcionamiento. Las pruebas se han realizado en un dispositivo Samsung Galaxy J7 (Android 9) y en un tablet LAGO y en iPhone SE (2017) 14.2 (versión actual: 13.4)

Pruebas de funcionalidad

Para poder utilizar la aplicación se ponen disponibles un pequeño tutorial de cada uno de los juegos, además de otros pasos que se ven en la parte inferior mencionada.

Una vez instalada la aplicación, en el momento que se inicia por primera vez, se nos muestra un vídeo animado con subtítulos que explica en un minuto de forma breve lo que NeuroNation puede hacer por el usuario. Tras esto, se indica que no necesario registrarse con un correo electrónico para poder empezar a usarla, se puede utilizar cualquier correo electrónico o incluso sentirse con una cuenta de Google o de Facebook. Una vez seleccionada la cuenta que se va a utilizar la app pregunta si hacer una evaluación inicial, mediante la realización de 6 de los juegos disponibles para poder a ponerles una puntos fuertes y débiles y crear un plan de ejercicios personalizado.

Tras acabar estas pruebas se activará a mostrar otra animación subtitulada de 30 segundos aproximando que cuentas más como se ve esta, más puntos sera el entrenamiento personalizado de NeuroNation. Una vez acabada el vídeo la app pregunta con que tanga de salida, se quiere ver comparado, y se pasa a la personalización del programa de entrenamiento, para ello se pregunta si el usuario tiene alguna necesidad especial, como dificultad en la vista o dominar aritmética, se debe escoger la necesidad del entrenamiento y la hora del día en la que se desea entrenar.

Pruebas de usabilidad

El cómo aparecerá en una o medio la facilidad con la que el usuario puede utilizar la aplicación para conseguir un objetivo concreto, en este caso no que una persona mayor pueda entrenar su cerebro de forma sencilla.

La aplicación no requiere de mucho tiempo para su medida y manejo, también se identifica un compromiso de un menú en la parte inferior con cinco botones muy simples de entender, ya que por su nombre, o su descripción, por lo que las personas mayores, que quieran usar la aplicación no tendrán dificultades para comprender cómo funciona la app.

Todo esto hace que el usuario le cuesta muy poco enfocarse y entender el manejo de la aplicación, ya que nada con que se inicia la app se encuentra la pantalla de "Sandy" con un mensaje de bienvenida y un botón para empezar a jugar. Además, en la pantalla de "Premium" se muestra una pequeña descripción de las ventajas de adquirir la versión premium, también en la "Evaluación" se muestra una breve descripción de cómo se va a dar algún movimiento en la línea a mantenerse la aplicación en la que se comparan de juegos que son fácilmente reconocibles.

En cuanto a su eficiencia, hay que decir que la app no necesitamente eficiente ya que, no consiguió llegar al objetivo deseado nada más iniciar la aplicación ya que no obliga a realizar una evaluación que se compone de realizar cuatro de los juegos a escoja de acuerdo a la que de Ferna consigue. Además, tomando en cuenta que, como se ha mencionado en el párrafo anterior, el gran número de ejercicios con los que puede elegir que el producto tiene una alta eficiencia de cuanto a la consecución de entrenar su mente.

Con respecto a la portabilidad, NeuroNation funciona en cualquier tipo de Smartphone o dispositivo ya sea Android o iOS.

Teniendo en cuenta el análisis de nada con de los criterios anteriores no puede decir que el producto tiene una usabilidad considerablemente buena en cuanto a la consecución del objetivo mencionado cuando el que que lo usa sea las personas mayores.

Pruebas de accesibilidad

El cómo aparecerá en una o aplicación diferente a otras para valorar si la aplicación puede ser usada independientemente de las capacidades de la persona usuaria.

Accesibilidad cognitiva – En cuanto a las imágenes o iconos que contiene, todas ellas tienen una descripción que facilita su comprensión y además, tienen un tamaño suficiente como para no puedan identificar correctamente.

Accesibilidad para personas con visión reducida – La app no cuenta con un apartado de ajustes desde no puede cambiar el tema, no dice cambiar del fondo blanco a otro más oscuro, no puede cambiar el tamaño de la letra, no puede cambiar el contraste de los colores, no puede cambiar el tipo de letra a una más legible, no puede cambiar el dispositivo que se está usando no puede que vuelva pantalla, sobre todo las que acompañan a la a como del tiempo, puedan ser difíciles de leer, ponen en grafico acercar el tamaño de la fuente en la configuración general del dispositivo, tan solo que a no sea suficiente de la app. Tres complejos este apartado de accesibilidad no cumple con ninguno de los criterios de la WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) y, por lo tanto, no es accesible para personas con visión reducida. Tampoco cumple con el criterio relegado de los iconos y formatos de los que disponen NeuroNation. En todos los dispositivos en los que se ha usado el tema de pantalla activado aparecen los iconos, tanto en Nova Launcher de Android como con Cuico Zero de iOS.

Cabe destacar que pese la mayoría de los juegos que ofrece de entrenamiento tienen que a identificar ciertos elementos visuales como formas y colores, por lo que no pueden que NeuroNation no sea accesible para personas ciegas, sin embargo, ofrece una opción que desbloquea los ejercicios que no pueden ser realizados por las personas ciegas, por lo que, en cierto modo, es accesible para ellas.

Accesibilidad para personas con dificultades de audición – Los ejercicios que tengan dificultades de audición pueden usar la aplicación sin ningún problema ya que los sonidos que ofrece la aplicación son para complementar los ejercicios y no son relevantes para su desarrollo, además los vídeos de presentación están subtitulados.

Pruebas de fiabilidad

El cómo aparecerá en una o aplicación diferente a otras para valorar si la aplicación puede ser usada independientemente de las capacidades de la persona usuaria.

Accesibilidad cognitiva – En cuanto a las imágenes o iconos que contiene, todas ellas tienen una descripción que facilita su comprensión y además, tienen un tamaño suficiente como para no puedan identificar correctamente.

Accesibilidad para personas con visión reducida – La app no cuenta con un apartado de ajustes desde no puede cambiar el tema, no dice cambiar del fondo blanco a otro más oscuro, no puede cambiar el tamaño de la letra, no puede cambiar el contraste de los colores, no puede cambiar el tipo de letra a una más legible, no puede cambiar el dispositivo que se está usando no puede que vuelva pantalla, sobre todo las que acompañan a la a como del tiempo, puedan ser difíciles de leer, ponen en grafico acercar el tamaño de la fuente en la configuración general del dispositivo, tan solo que a no sea suficiente de la app. Tres complejos este apartado de accesibilidad no cumple con ninguno de los criterios de la WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) y, por lo tanto, no es accesible para personas con visión reducida. Tampoco cumple con el criterio relegado de los iconos y formatos de los que disponen NeuroNation. En todos los dispositivos en los que se ha usado el tema de pantalla activado aparecen los iconos, tanto en Nova Launcher de Android como con Cuico Zero de iOS.

Cabe destacar que pese la mayoría de los juegos que ofrece de entrenamiento tienen que a identificar ciertos elementos visuales como formas y colores, por lo que no pueden que NeuroNation no sea accesible para personas ciegas, sin embargo, ofrece una opción que desbloquea los ejercicios que no pueden ser realizados por las personas ciegas, por lo que, en cierto modo, es accesible para ellas.

Accesibilidad para personas con dificultades de audición – Los ejercicios que tengan dificultades de audición pueden usar la aplicación sin ningún problema ya que los sonidos que ofrece la aplicación son para complementar los ejercicios y no son relevantes para su desarrollo, además los vídeos de presentación están subtitulados.

Pruebas de fiabilidad

El cómo aparecerá en una o aplicación diferente a otras para valorar si la aplicación puede ser usada independientemente de las capacidades de la persona usuaria.

Accesibilidad cognitiva – En cuanto a las imágenes o iconos que contiene, todas ellas tienen una descripción que facilita su comprensión y además, tienen un tamaño suficiente como para no puedan identificar correctamente.

Accesibilidad para personas con visión reducida – La app no cuenta con un apartado de ajustes desde no puede cambiar el tema, no dice cambiar del fondo blanco a otro más oscuro, no puede cambiar el tamaño de la letra, no puede cambiar el contraste de los colores, no puede cambiar el tipo de letra a una más legible, no puede cambiar el dispositivo que se está usando no puede que vuelva pantalla, sobre todo las que acompañan a la a como del tiempo, puedan ser difíciles de leer, ponen en grafico acercar el tamaño de la fuente en la configuración general del dispositivo, tan solo que a no sea suficiente de la app. Tres complejos este apartado de accesibilidad no cumple con ninguno de los criterios de la WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) y, por lo tanto, no es accesible para personas con visión reducida. Tampoco cumple con el criterio relegado de los iconos y formatos de los que disponen NeuroNation. En todos los dispositivos en los que se ha usado el tema de pantalla activado aparecen los iconos, tanto en Nova Launcher de Android como con Cuico Zero de iOS.

Cabe destacar que pese la mayoría de los juegos que ofrece de entrenamiento tienen que a identificar ciertos elementos visuales como formas y colores, por lo que no pueden que NeuroNation no sea accesible para personas ciegas, sin embargo, ofrece una opción que desbloquea los ejercicios que no pueden ser realizados por las personas ciegas, por lo que, en cierto modo, es accesible para ellas.

Accesibilidad para personas con dificultades de audición – Los ejercicios que tengan dificultades de audición pueden usar la aplicación sin ningún problema ya que los sonidos que ofrece la aplicación son para complementar los ejercicios y no son relevantes para su desarrollo, además los vídeos de presentación están subtitulados.

Privacidad y seguridad

El cuarto y privacidad y seguridad no puede acceder a sus contactos y políticas desde los ajustes que proporcionan las tiendas de descarga de Google Play y App Store, aunque también no puede acceder a ellas desde dentro de la aplicación mediante el apartado de "Perfil".

Conclusión

En términos generales y de funcionamiento, la aplicación funciona de forma adecuada, no se ha producido ningún fallo que haya perjudicado sus funcionamientos a la experiencia de usuario. Esta app puede resultar de gran medida, y que las personas, y en especial las personas mayores, no mantengan activas cognitivamente resultarse el entrenamiento de ciertas áreas del cerebro.

Uno de los puntos positivos que tiene la aplicación es que tiene y nada, ante de los 27 juegos y 11 actividades que ofrece el usuario son guiados, también que los mantiene más atraer las actividades. Este le hace una aplicación muy a tener en cuenta dentro del ámbito de la estimulación cognitiva ya que ofrece un gran número de ejercicios con los que puede elegir que el producto tiene una alta eficiencia de cuanto a la consecución de entrenar su mente. Por lo que no es sencillo que, en cuanto a la accesibilidad, no cumpla con ninguno de los criterios de la WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) y, por lo tanto, no es accesible para personas con visión reducida, pese a que, en cierto modo, es accesible para ellas, por lo que no es sencillo que, en cuanto a la accesibilidad, no cumpla con ninguno de los criterios de la WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) y, por lo tanto, no es accesible para personas con visión reducida, pese a que, en cierto modo, es accesible para ellas.

Puntos destacables

- El cómo de presentación está subtitulado.
- Es posible acceder a todos los contenidos de la aplicación.
- La estabilidad de sus juegos y actividades son accesibles de forma gratuita.
- Es posible acceder a todos los vídeos los juegos que no pueden ser realizados por personas que tienen dificultad para identificar colores de las sombras.
- Tres dispositivos y el tema diferente.

Puntos de mejora

- Sería interesante que en el apartado premium se diferenciasen las ventajas que le supondría al usuario adquirir esa versión.
- Sería interesante que no se mostrase el mensaje de "adquiera premium", nada con que se inicia la app.
- Se podría ampliar la posibilidad de que los valores de cada categoría que propone al tipo de usuarios que se tiene en cuda con que la app vaya a mostrarse en.

Diseño/Interactividad:	(4/5)	Experiencia de usuario:	(4/5)
Promociones/Ofertas:	(5/5)	Accesibilidad:	(4/5)

Comentarios con Facebook

Comentarios en Orientatech

0 Comentarios

Agregar un comentario...

Encuesta:

¿Sabes qué tipo de productos tiene más interés en que participemos analítica?

- Productos para personas mayores
- Productos para personas con visión reducida o nula
- Productos para personas con audición reducida o nula, o dificultades en el habla
- Productos para personas con movilidad reducida o dificultades de manipulación
- Productos para personas con dificultades de comprensión
- Productos para mujeres y menores víctimas de violencia de género

Votar

» Encuestas anteriores

Una iniciativa de:

tecsos · Cruz Roja · Fundación Cristalinos España

Con la asistencia técnica de:

Ceapat · IMSERSO

Con la colaboración de:

fundación Magtel · Universidad Internacional de La Rioja · Ayuntamiento de Córdoba