

Video “online” para preescolares

Lecciones aprendidas con el video juego de PBS KIDS para preescolares

¿Qué se puede hacer para facilitar la experiencia online de los niños preescolares que tratan de acceder a videos en una página de inicio de una emisora de T.V.? La emisora pública norteamericana PBS comparte elementos de comprensión en diseño, pruebas y elaboración de su video juego online para preescolares.

Alrededor de seis meses después del debut del video juego online PBS KIDS GO! para niños en edad escolar (ver el artículo en este número), nos propusimos crear un juego similar para nuestra audiencia de 3 a 5 años. Si bien en el fondo el nuevo juego tenía mucho en común con PBS KIDS GO! (especificaciones técnicas para la codificación, campos muy similares en la base de datos como títulos, extensión, etc.), sabíamos que la interface sería muy diferente: para empezar, los preescolares todavía no leen, se relacionan aún más fuertemente con los personajes, y dependen más de la ayuda de los adultos para comenzar su experiencia online.

Prueba de la facilidad de uso de un video juego prototipo

Como parte del proceso de producción, el equipo Interactivo de PBS KIDS creó una interface prototipo para utilizar en la prueba de facilidad de uso con 20 niños de entre 3 y 5 años, todos acompañados por uno de sus progenitores. La interface incluía una gran cantidad de botones con figuras de personajes de la T.V., muy poco texto en las etiquetas y una barra de control parental al tope de la pantalla, que fue colocada con un fondo azul claro atenuado (comparado

con el verde brillante de la interface para los niños) como para no atraer la atención de nuestros jóvenes usuarios. También, parte del prototipo era de segmentos cortos donde aparece Dash, el personaje verde de PBS KIDS, que debe guiar a los niños a través de la interface. La prueba fue realizada en 20 sesiones cada una con una pareja de padre e hijo. Las sesiones duraron entre 30 y 45 minutos y fueron dirigidas por un moderador profesional.

Nuestras principales preguntas incluyeron:

- ¿La interface, se capta por intuición y es de uso fácil para los preescolares?
- ¿Los niños comprenden los segmentos de Dash? ¿Sirven de ayuda esos segmentos?
- ¿Distinguen los padres el área de la pantalla con los controles para que ellos utilicen? ¿Pueden hacer uso de la barra para padres y así ayudar a sus hijos a encontrar videos específicos o contenido relacionado?

He aquí algunos de nuestros hallazgos:

Funcionalidad de video juego básico

En general los preescolares no tuvieron problemas en engancharse con un video juego, en clicar en los botones de personajes y en explorar el contenido disponible. También comprendieron bien el uso del botón activar/ pausa. Para evitar tener que explorar la idea de listas de reproducciones con esta audiencia (este concepto era un poco exigente incluso para niños mayores, decidimos ofrecer a los niños los botones “Siguiente” y “atrás”, representados por grandes flechas a través de las cuales ellos podrían navegar un programa particular de videos de manera lineal (ver III.1 y 2). Esto era confuso.

Algunos niños pensaban que el botón “atrás” lo llevaría al comienzo del video que estaban usando y el botón “siguiente” los llevaría al final del mismo.

Algunos niños utilizaban la flecha que marcaba hacia la izquierda para ver nuevamente un video que estaba por finalizar. Esto, por supuesto, sólo funcionaba con el primer video de la lista, lo cual creaba una frustración potencial cuando los niños trataban de volver a ver videos. Los padres también preguntaron sobre cómo descubrir cuántos videos estaban disponibles en un programa determinado.

Para enfrentar ambos temas creamos una descarga lateral sobre el lado izquierdo de la pantalla (ver III.2, Video juego para preescolares “luego” de la prueba de funcionalidad) que muestra las imágenes en miniatura de los próximos varios videos que están alineados para un determinado programa. Esto da a los niños un poco más de independencia para elegir, sin tener que presionar repetidamente el botón “siguiente” para ver cada video.

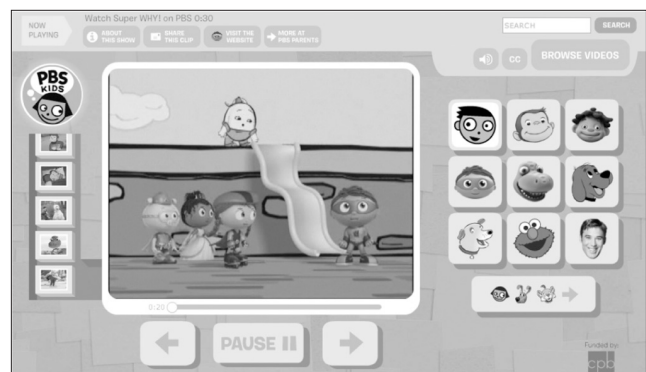
Botones de personajes y botón de “más”

Una de nuestras preocupaciones era si los niños entenderían que el personaje está representando un programa, lo que significa, por ejemplo, que cuando se presiona el botón de Elmo, no todos los videos presentan a Elmo pero que Elmo representa en general a Plaza Sésamo. Esto no fue un problema. Los niños no parecieron sorprenderse o frustrarse cuando el personaje que el botón desplega no aparecía en el video.

Para mantener la interface limpia y para no recargar a los usuarios con múltiples elecciones decidimos limitar el número de programas presentados en



III.1: Video juego del prototipo de PBS KIDS para preescolares antes de la prueba de facilidad de uso.



III.2: Diseño del video juego para preescolares de PBS KIDS después de la prueba de facilidad de uso.

la pantalla inicial a 9 (ver III.1). Para acceder a otros programas, los usuarios tenían que clicar un botón que decía “más”. Esto no funcionó, el botón los confundía.

Algunos niños pensaban que el botón los llevaría a más contenido (como juegos) y algunos padres pensaron que los llevaría a más información sobre el programa. La solución fue colocar en el botón, pequeñas fotos de los programas accesibles en la pantalla siguiente (ver III.2)

La introducción y los intersticios (pag. web anterior o posterior a los contenidos) de Dash

Contrariamente a nuestro video juego para niños en edad escolar, el prototipo del videojuego para preescolares no contenía listas temáticas (que llamamos “canales” en el caso de los niños mayores), ya que sabíamos que los niños pequeños vienen buscando personajes que ya conocen. Sin embargo, todavía queríamos mejorar el conjunto de videos que actúa cuando el juego se carga por primera vez. Eso nos da una posibilidad de exponer nuevos clips y episodios a los niños y también que puedan reconocer las estaciones y las vacaciones. Como no estábamos usando palabras en etiquetas, decidimos que esta lista inicial fuera accesible al clicar sobre Dash. Dash es el personaje anfitrión y tiene un papel doble: da la bienvenida a los niños al juego y también media la experiencia y señala a los niños las diferentes opciones al final de ciertos videos. En el prototipo, la introducción era realmente corta y

durante el test muchos niños no comprendieron quién era. Esperaban ver más videos que lo presentaran, como si tuviera su propio programa.

Cuando se creó el “canal” para desplegar las imágenes en miniatura, Dash adquirió un papel muy práctico: él “inicia” el video juego empujando una palanca y “cargando” los videos. También utilizamos esta oportunidad para agregar humor: cuando Dash empuja la palanca, algo inesperado sucede (nieva, la pantalla se da vuelta y se pone al revés, pasteles llegan volando). Él siempre tiene que intentarlo nuevamente para que funcione.

La barra de control para padres

Para dar a los padres más control de la experiencia, quisimos ofrecerles una función extra en la pantalla de una manera que no confundiese a los niños, así es que creamos una barra de control parental en un color más sutil. Esta les dio acceso a los padres a una función de búsqueda y exploración donde pudieron encontrar videos por programa o por área temática. También ofreció a los padres “links” (enlaces) para obtener más información sobre el programa.

En general el diseño original era demasiado sutil: ninguno de los niños lo advirtió (esa era la intención), pero la mayoría de los padres tampoco lo notó hasta que se les señaló. Los padres vieron algún valor en las funciones ofrecidas en la barra de control y tuvieron pocos problemas en utilizarlas, pero estaban mayormente interesados en que los niños utilizaran el video juego de manera independiente. Por ejem-

plo, uno de los botones para padres conectaba con contenidos interactivos relacionados. Si se está viendo un video de Dinosaur Train (Tren Dinosaurio), hay un enlace a juegos de Dinosaur Train. Unos pocos padres sugirieron que trasladáramos ese botón al área infantil, de manera que los niños pudieran acceder a los juegos ellos solos.

Éxito y próximos pasos

Desde su lanzamiento en diciembre 2009, el video juego para preescolares de PBS KIDS ha disfrutado de una gran concurrencia comparado con otras áreas de nuestro sitio web y también cuando se lo compara con sitios web de videos de la competencia. Nuestro sitio se ubicó en el número 1 entre una cantidad de diferentes videos presentados en sitios web de videos para niños, según Comscore (como en el de octubre 2010) El equipo actualmente está trabajando con los productores de unas pocas series de PBS KIDS para preescolares, para crear diferentes niveles de juego interactivos para videos exclusivos. ■

LA AUTORA

Silvia Lovato es directora del sitio web PBS KIDS GO! Ha sido productora Web durante más de 12 años y llegó a PBS en 2000, luego de completar un programa MA en Comunicación, Cultura y Tecnología en la universidad Georgetown, Washington D.C., EE.UU.



TRADUCCIÓN

María Elena Rey