

CONCURS

“mSchools Student Awards – App Education 2020-2021”

MEMÒRIA DEL PROJECTE



ELS POLINOMIS

Guillem Corbalán i Sánchez
Alexandre Ramírez Gómez
Adrià Pérez Vázquez
Irene Montesó Martínez
Laura Josende López

Institut Dolors Mallafrè i Ros de Vilanova i la Geltrú

Maig del 2022

Índex:

Necessitat i disseny de la solució	4
Objectius de Desenvolupament sostenible	4
Problema que tracta de solucionar l'App	5
Solució proposada: com la nostra App ajuda a millorar la problemàtica detectada	5
Viabilitat del projecte	7
Viabilitat en el nostre entorn	7
Viabilitat tècnica	12
Viabilitat econòmica	12
Opinió dels experts	12
Desenvolupament de l'App	14
Estructura de l'App	14
Disseny gràfic de l'App	15
Programació amb App Inventor	16
Bases per al pla de màrqueting	17
Públic objectiu	17
Pàgina web i logo	17
Difusió de l'App als seus futurs usuaris	19
Comunicació entre els usuaris i els creadors	20
Defensa oral de l'App i del projecte: el PITCH	21
Vídeo promocional	22
Conclusió	23
Annexos	24
Organització del grup	24
Propietat intel·lectual i drets d'autoria	25

Som un grup d'estudiants de 4t d'ESO de l'Institut Dolors Mallafrè i Ros de Vilanova i la Geltrú. Al llarg d'aquest curs 2021-2022 s'ha implementat al nostre centre la proposta didàctica App Education "Mobilitzem la Informàtica", promoguda en el marc del programa mSchools. És en base a aquesta formació que ens presentem al concurs mSchools Student Awards.

El següent treball comprèn l'estudi i la realització del procés de creació de la nostra aplicació i tot allò que comporta el transcurs del projecte. Aplicant els coneixements que hem anat adquirint al llarg del curs generarem una nova eina de noves experiències posant en pràctica el que hem aconseguit, fins a arribar a les conclusions esperades: una aplicació mai creada i amb esdeveniments inusuals.

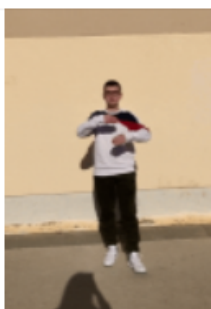
Som els Polinomis, un grup compost per: l'Alexandre, el Guillem, la Irene, la Laura i l'Adrià.



Guillem

Hola, sóc el líder del grup i destaco per el meu bon lideratge, ja que sé organitzar molt bé les tasques que ha de fer cadascun dels integrants del grup i sempre intento veure al grup un bon ambient.

[Segueix el llegit](#)



Alexandre

Hola, jo sóc el editor del grup i el meu treball és crear el merchandising del grup i fer les actualitzacions de la pàgina web i editar els vídeos.

[Segueix el llegit](#)



Adrià

Hola, jo sóc l'encarregat de gestionar les xarxes socials, aniré informant sempre per les nostres xarxes socials. M'agrada que hi hagi bon ambient al grup.

[Segueix el llegit](#)



Irene

Hola jo sóc la Irene. No tinc una tasca concreta assignada però, que ajudi en tot. Se organitzar bé el grup i el temps per poder fer-ho tot.

[Segueix el llegit](#)



Laura

Sóc la Laura, una noia creativa una mica impetuosa, i hi haurà cops en els meus companys m'hegim de frenar, però en general sóc tranquil·la i amb una gran capacitat d'aprenentatge i d'ajut a qui faci falta.

[Segueix el llegit](#)

1 Necessitat i disseny de la solució

1.1 Objectius de Desenvolupament sostenible

Tal i com s'especifica a les bases del concurs, *“la temàtica del Concurs són els ODS de les Nacions Unides que promouen un món més igualitari, digne i sostenible a partir de 17 reptes relacionats amb el medi ambient, la societat i l'economia. El lema és “Junts aconseguirem...” i s'enfoca en la idea que treballant junts en equip aconseguim resoldre reptes compartits i trobar solucions innovadores.”*



El nostre ODS és el número onze: Ciutats i comunitats sostenibles.



Amb aquesta fita com a referent de la nostra App, el nostre projecte va dedicat als pobles i ciutats del Garraf (inicialment). La vam escollir per donar visibilitat a nous llocs al voltant nostre mitjançant projectes visuals i auditiu; encara que no busquem ensenyar tot el que l'ODS demana, mostrem una petita part per mobilitzar a la gent a descobrir noves localitats.

1.2 Problema que tracta de solucionar l'App

La nostra App: *Vakansies*, tracta de promulgar nous llocs on viure si un vol o senzillament nous llocs on fer turisme. On a més a més de conèixer noves estances, es podrà aprendre sobre el que va passar i veure i buscar rutes a fer en el propi poble o ciutat, ja sigui amb bicicleta o peu, però sempre buscant camins a fer de manera sostenible.

*Estem molt contents d'introduir un tema de **memòria històrica** en el món digital: una bona manera d'associar la nostra història, la nostra cultura, i la vida moderna tecnològica i digital.*

Tractem de solucionar el desenganxament a una vida social totalment urbanitzada, buscant també aquell moment de relaxament entre la natura i la vida sense tantes preocupacions (relaxament = relaxa-ment?).

Així mateix busquem que els usuaris de la nostra app coneguin més els llocs que visiten, i que sàpiguen que tot el que es veu de "bonic" en aquests moments, fa uns anys, probablement, ni tan sols existia.

1.3 Solució proposada: com la nostra App ajuda a millorar la problemàtica detectada

Com bé es diu anteriorment, tenim com a objectiu proporcionar memòria històrica sobre els llocs on anar, la preocupació sobre sostenibilitat en ells i ser un punt d'inflexió pel relaxament físic i mental.

Per això oferirem rutes més aviat rurals i llocs amb la mateixa temàtica, per així, intentar que l'usuari vegi, més enllà de les pantalles, les coses bones que la natura ofereix: llocs de natura, i també d'història. A més, en quasi tots els moments a preus accessibles per a tot tipus de famílies i persones individuals.

D'igual forma, encara intentar solucionar el desaferament a les pantalles (entre altres), per solucionar el "problema" del no saber sobre els llocs al que un va, la nostra app proporcionarà tota la informació requerida per entendre el lloc.

Aquesta arribarà mitjançant text escrit amb el que seria la informació bàsica (més fotos de referència) i així mateix, audios explicatius, on a més a més de la informació bàsica, volem comptar amb històries que van succeir als llocs visitats, ja siguin personals (familiars, guerres...) o senzillament dels establiments més antics.

D'aquesta forma, amb el que proposem, donarem visibilitat a establiments, punts de referència i moviments del propi lloc. Afavorint així, d'alguna manera, el seu comerç individual, el turisme rebut i les ganes de tornar-hi en un altre moment.

2 Viabilitat del projecte

2.1 Viabilitat en el nostre entorn

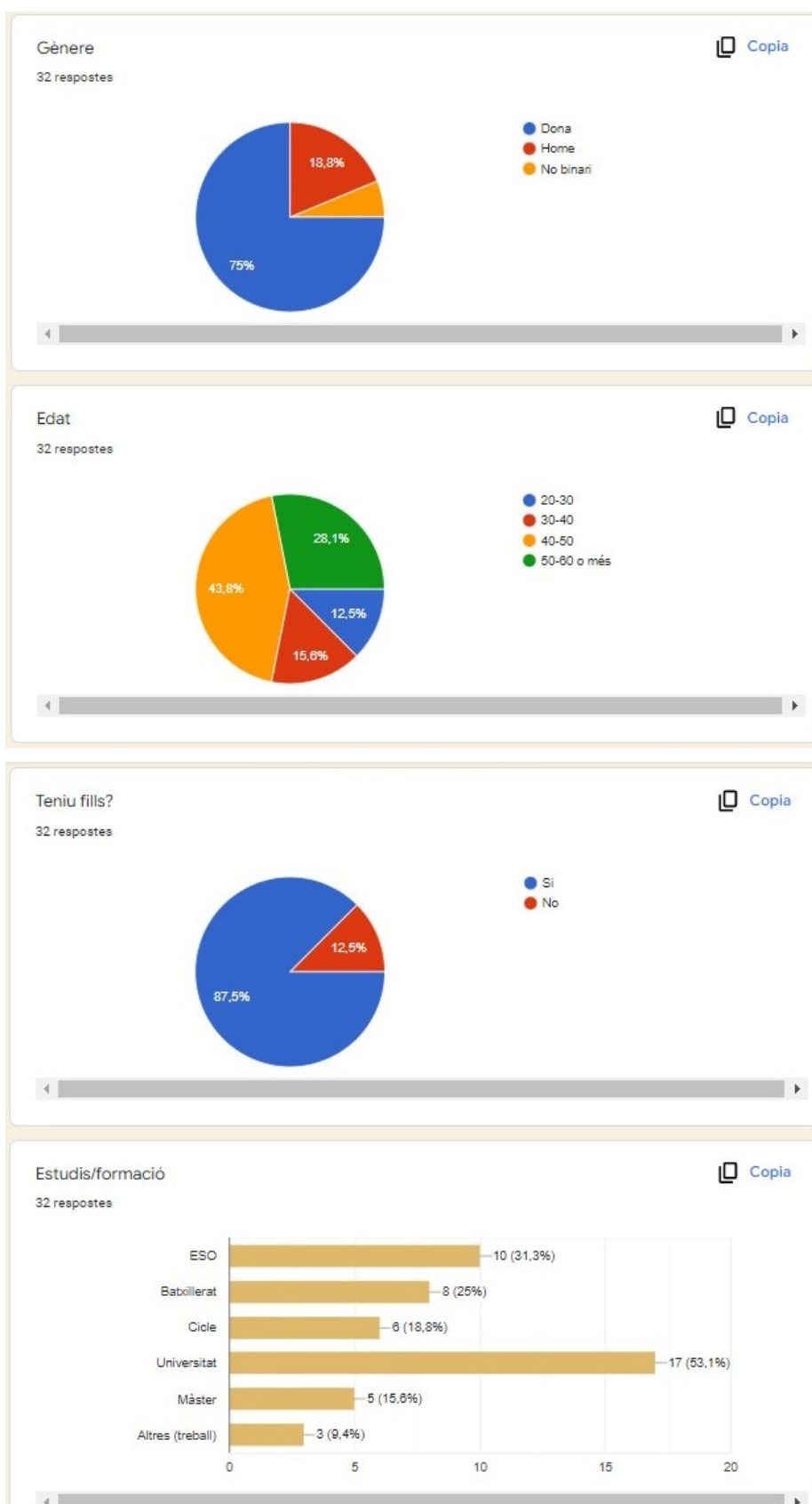
Principalment, abans de dur a terme completament la nostra *app*, vam realitzar una enquesta basant-nos en el perfil que tenim nosaltres de consumidor, el poder adquisitiu de cada persona, l'edat, els hàbits digitals... Entre d'altres.

Centrant-nos en el que nosaltres volem i percebem que seria el més adequat per la nostra aplicació, vam crear l'enquesta de la nostra *app*: *Vakansies*

Finalment vam rebre 32 respostes (encara que aquesta segueix oberta al públic). I en total vam fer 12 preguntes de resposta obligatoria:

- **Gènere:** 75% (dones) 18,8% (homes) 6,3% (no binari)
- **Edat:** 43,8% (entre 30-40) 28,1% (entre 50-60) 15,6% (entre 30-40) 12,5% (entre 20-30)
- **Fills:** 87,5% (sí) 12,5% (no)
- **Estudis/formació (RESPOSTES MÉS VOTADES):** 53,1% (universitat) 31,3% (ESO) 25% (batxillerat) 18,8 % (cicle)
- **Hàbits digitals (setmana) (RESPOSTES MÉS VOTADES):** 78,1% (+5 hores) 12,5% (entre 3-4 hores)
- **Ús del mòbil (dia) (RESPOSTES MÉS VOTADES):** 46,9% (entre 1-2 hores) 34,4% (entre 3-4 hores)
- **Interés memòria històrica:** 71,9% (sí) 25% (no) 3,1% (gens)
- **Millor forma d'aprendre sobre aquesta:** 78,1% (visual) 12,5% (auditiu) 9,4% (altres)
- **Informació necessària (o no):** 84,4% (molt important) 12,5% (depèn del lloc) 3,1 (no necessari)
- **Manera de conèixer llocs (RESPOSTES MÉS REPETIDES):** Visitant-los, per internet, amistats, informació prèvia...
- **Millor forma de conèixer llocs (RESPOSTES MÉS REPETIDES):** Xarxes socials, boca a boca, rutes guiades, amics, TV, internet...
- **Instal·lació de *Vakansies*:** 87,5% (sí) 12,5% (no)

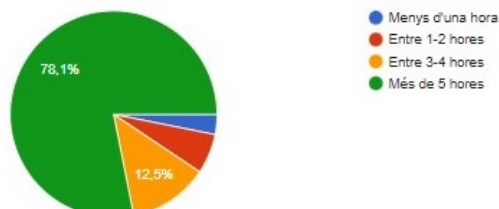
A continuació, els resultats de l'enquesta d'una manera més visual:



Hàbits digitals (a la setmana)

32 respostes

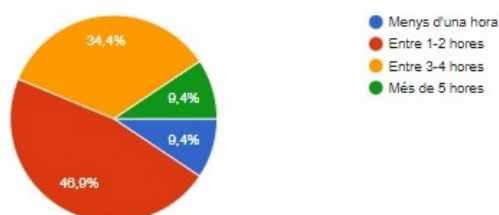
Copia



Quantes hores utilitzes el mòbil? (Al dia)

32 respostes

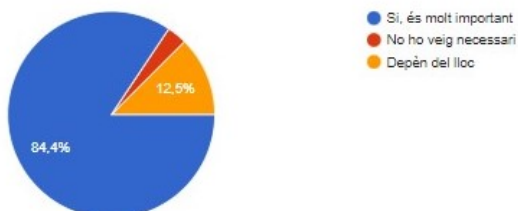
Copia



Creieu necessària la informació sobre els llocs als que aneu a visitar?

32 respostes

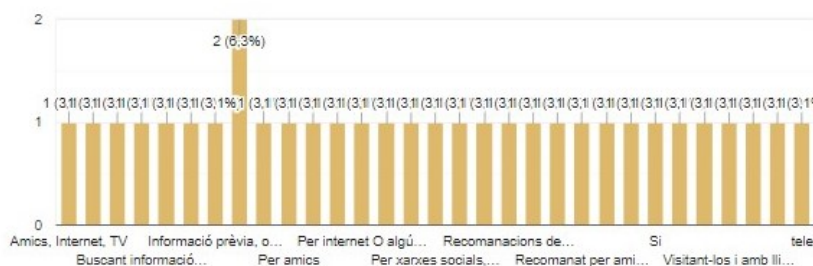
Copia

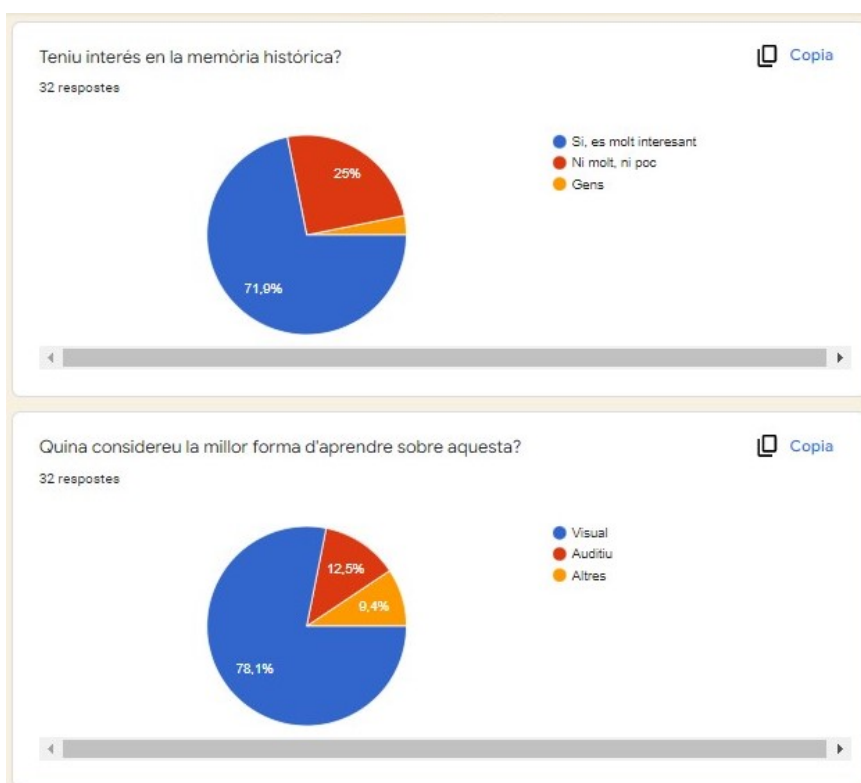


Als llocs que heu anat a visitar, com els heu conegut?

32 respostes

Copia





Quina creieu que és la millor forma de conèixer nous llocs?

32 respostes

- visitant-los
- Visitant
- No hem sembla bé
- Audiovisual
- Amb rutes guiades
- Amb cotxe
- Recomanacions
- Visitando
- Per internet, aplicacions
- Visitas guiades



*Per lo qual, després dels resultats obtinguts hem arribat a la conclusió de que **la nostra app va dirigida a persones d'entre 30-60 anys i amb un nivell socioeconòmic mitjà.***

2.2 Viabilitat tècnica

Segons les nostres possibilitats (econòmiques) i horàries (estudis), portem el treball d'una manera que per a tots 5 membres del grup sigui viable la seva presentació cap al món.

Encara no sempre tenim el temps necessari (per altres tasques i treballs) que tenim sempre hem tret i treurem l'estona imprescindible per completar-ho i amb un bon rendiment.

Així mateix, encara no tenim grans recursos per portar l'aplicació a un nivell tan gran com ens agradaria hem i estem intentant fer-la d'una manera favorable i que contingui el mínim de tot lo desitjat per part nostra.

Encara les "dificultats" ens agradaria poder desenvolupar-la amb més eines i poder millorar-la i fer-la més complexa.

2.3 Viabilitat econòmica

Actualment el nostre projecte de l'aplicació *Vakansies* no necessita aportació econòmica, és a dir, en aquest moment comptem amb totes les eines bàsiques (MIT APP INVENTOR, Gimp, Drive...) que no ens requereixen el pagament de diners com seria amb altres aplicacions per fer tot el projecte.

Encara que entre els membres del grup vam decidir implantar-nos a la plataforma de Verkami on el que estem mirant de fer és *crowdfunding*, una xarxa per aconseguir diners o altres recursos per la nostra app, i d'aquesta forma, que tingui un millor desenvolupament a llarg termini.

Si a llarg termini la *app* tingués grans resultats, estaríem disposats a anar als ajuntaments de diferents municipis per aconseguir una financiació de part dels departaments de cultura, per convertir-nos en un grup que els afavorís en diferents espais culturals tant per donar a conèixer la ciutat actualment com fa uns anys.

2.4 Opinió dels experts

La persona experta que s'ha encarregat de la supervisió del nostre projecte al llarg de tot el que portem de curs, ha estat la nostra professora de l'assignatura de TIC, on ens ha ensenyat i guiat durant tot el procés de creació i desenvolupament de les nostres idees.

Gràcies a les hores que hem obtingut de la propia matèria optativa, hem passat hores en el seu procés, però, alguns d'aquests propòsits els hem anat comentat i explicant a la resta de companys que ens acompanya a cada classe, on tothom (o la gran majoria) donava la seva opinió i propostes de millora per redreçar el nostre projecte final.

Ens hauria agradat poder comptar amb el recolzament d'altres experts, sobretot pel que fa a la imatge corporativa de la nostra empresa i el màrqueting plantejat, però malauradament l'aplicació *mSchools Experts* no acabava de funcionar i no ha estat possible organitzar trobades.

3.2 Disseny gràfic de l'App

Aquest és el nostre prototip de la app (plantejament estructura final):



En el nostre prototip mostrem el disseny plasmat en diverses pantalles, en altres paraules vam fer un esbós on es pot visualitzar d'una manera senzilla com s'estructurarà la aplicació. En aquest cas la nostra està estructurada d'una manera complicada d'entendre, però, amb les explicacions del que volíem i volem fer, la seva estructura passarà a un segon pla, per donar pas al que serà l'aplicació finalitzada.

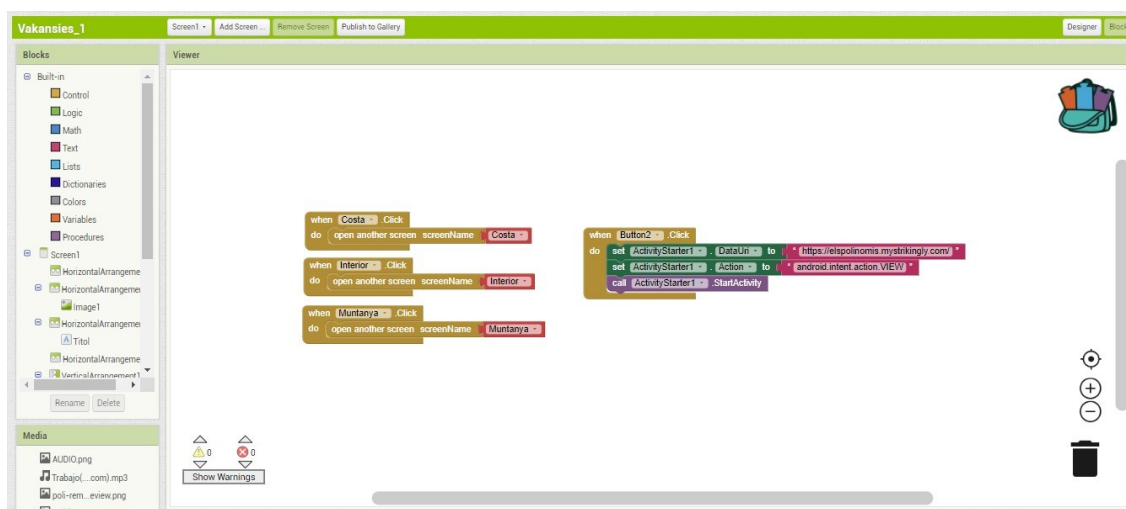
3.3 Programació amb App Inventor

La plataforma App Inventor ens ha proporcionat totes les eines necessàries.

Amb el llarg del curs hem anat coneixent millor el programa de creació d'aplicacions. Encara que durant l'últim temps, l'hem estat utilitzant per la creació de la nostra *app* com a primer producte d'empresa.

Hi ha hagut ocasions en les quals coses que volíem posar o fer no podíem o no sabíem com fer-ho exactament, però encara els problemes, els hem sabut solucionar.

El nostre encarregat de fer l'aplicació, l'Alexandre, l'ha pogut fer sense grans problemes insolucionables, sempre amb la resta d'opinions del grup, deixant entreveure la gran aplicació que hem aconseguit entre tots.



4 Bases per al pla de màrqueting

4.1 Públic objectiu

En el transcurs de la creació de la *app*, no teníem gaire clar cap a qui dirigir-la.

En uns primers moments, durant dues classes que vam fer, vam exposar la nostra idea, ja que en un principi pensavem adequar-la per a tot tipus de públic, des de joves adolescents fins a gent gran. En aquelles hores vam comptar amb l'ajut del nostre entorn més proper, els nostres companys i la nostra professora, que ens van fer arribar a les conclusions previstes.

Per lo qual, després de la enquesta (esmentada abans) on amb els resultats obtinguts vam arribar a la conclusió de que la nostra app va dirigida a persones d'entre 30-60 anys i amb un nivell socioeconòmic mitjà.

4.2 Pàgina web i logo

De les primeres tasques que vam haver de fer a l'inici de curs, va ser la creació de la pàgina web.

En aquest cas nosaltres vam comptar per utilitzar la plataforma de *Mystrikingly*, la qual encara donar alguns que altres mal de caps, ens ha servit i permès alhora de posar tot allò que creiem necessari per la nostra pàgina.

El primer que vam publicar en el moment de ser viable la pàgina, va ser el nostre vídeo promocional el qual a dia d'avui té moltes millores a fer. Des de llavors intentem mantenir la web activa el màxim que podem, publicant tot allò nou que anem, penjant així la tasca i el resultat, veient "les coses clares i la xocolata espessa".

A més la creació del nostre logo no va ser gaire fàcil. El nom d'empresa no acabava de concordar amb el que volíem vendre, però, gràcies a una plataforma de la qual no recordem com es deia, ens va ajudar en el treball de creació, donant exemple del que realment volíem representar:



Aquí deixem el link cap a la nostra web on seguirem cada dia publicant els nostres avanços:

<https://elspolinomis.mystrikingly.com/>.

I aquí sota una captura de la pantalla d'inici:



D'igual forma, la nostra web es poden trobar totes les tasques que hem anat fent durant el curs. Com a destacar, el nostre pòster, en el qual tenint en compte el que volem fer com a aplicació, per anunciar-la, vam fer el cartell utilitzant peces característiques dels municipis del Garraf, ja que el Garraf serà el lloc geogràfic objecte del nostre treball.



Aquest compta amb totes les dades de contacte i el QR a la nostra web dels polinomis.

El pòster l'ha fet l'artista membre del grup, Laura Josende.

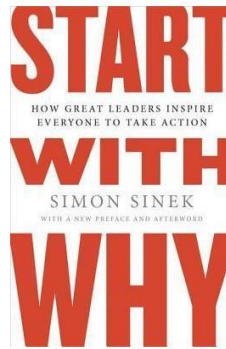
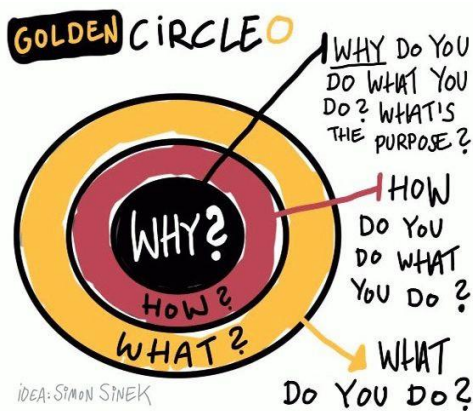
4.3 Difusió de l'App als seus futurs usuaris

Principalment la nostra idea és publicar la aplicació a Play Store, però si això no és possible una altra idea que tenim és pujar-la en forma d'apk a una carpeta pública del Drive, i que llavors la gent se la descarregui directament.

4.4 Comunicació entre els usuaris i els creadors

Tenim les nostres xarxes socials on tots els usuaris podran veure el que fem en el nostre dia a dia i també podran informar-nos de qualsevol millora o suggeriment per la nostra aplicació, a la nostra pàgina web els usuaris podran veure les últimes coses que hem fet i l'estat de desenvolupament en el que es troba la nostra aplicació, per últim dins de la mateixa aplicació existirà un apartat on es trobarà el nostre correu electrònic i els nostres usuaris podran dir-nos si la app té algún error o alguna manera de millorar-la.

4.5 Defensa oral de l'App i del projecte: el PITCH



Sabíeu que pel 2030 gairebé el 60% de la població mundial viurà en zones urbanes?

Nosaltres com a grup que es presenta al concurs *mSchools*, tenim com a proposta el coneixement de la memòria històrica de llocs poc coneguts,

per al mateix temps donar a l'usuari una manera nova d'aprendre sobre les localitzacions mentres aquest passa uns dies de desenganxament d'una vida totalment urbanitzada.

Per solucionar aquest problema proposem nous coneixements que cridin l'atenció al nostre públic el qual així mateix, es veurà tentat als llocs i activitats que oferim com a recurs de desconexió total.

Amb la nostra *app Vakansies*, proporcionem visibilitat a petits comerços dels llocs, punts de referència, històries i d'una manera accessible econòmicament a famílies i persones individuals.

Ara és el moment de presentar la nostra app, on després d'un llarg confinament i amb les accions restringides, la gent té ganes de sortir i conèixer. Ara més que mai l'interès per viatjar està més viu.

Però, el que ens diferencia d'altres empreses és justament el que més ens interessa a nosaltres.

Encara que sí, existeixen miler d'aplicacions de viatges però en la nostra volem ensenyar que tot va més enllà de les pantalles i que les històries, com les fotos, poden recobrar vida. En aquest cas, no només utilitzarem fotos i text per explicar les coses i situacions, si més no, volem comptar amb gent de veritat que ho hagi viscut i que ens ho expliqui en un audio a l'abast de tota la gent que es descarregui la nostra *app*.

Així com està descrit abans, a llarg termini, volem donar visibilitat al petit comerç dels llocs, donant-li's així publicitat. En un principi la manera de guanyar diners i aconseguir financiació seria pel número de descàrregues del nostre programa, però, després d'un temps tots aquells locals als quals fem publicitat, demanariem una quantitat de diners per seguir divulgant els seus negocis.

Nosaltres Els Polinomis, ens comprometem en tirar aquesta idea cap endavant, i aconseguir les fites proposades.

Sense oblidar el que hem dit abans, que els ajuntaments haurien de ser les primeres entitats en finançar el projecte, per així contribuir a la cultura de cada ciutat: més endavant podrem valorar la possibilitat de demanar una entrevista als ajuntaments de la comarca, per veure si poden dedicar una part dels seus pressupostos participatius a nous projectes locals i joves.

4.6 Vídeo promocional

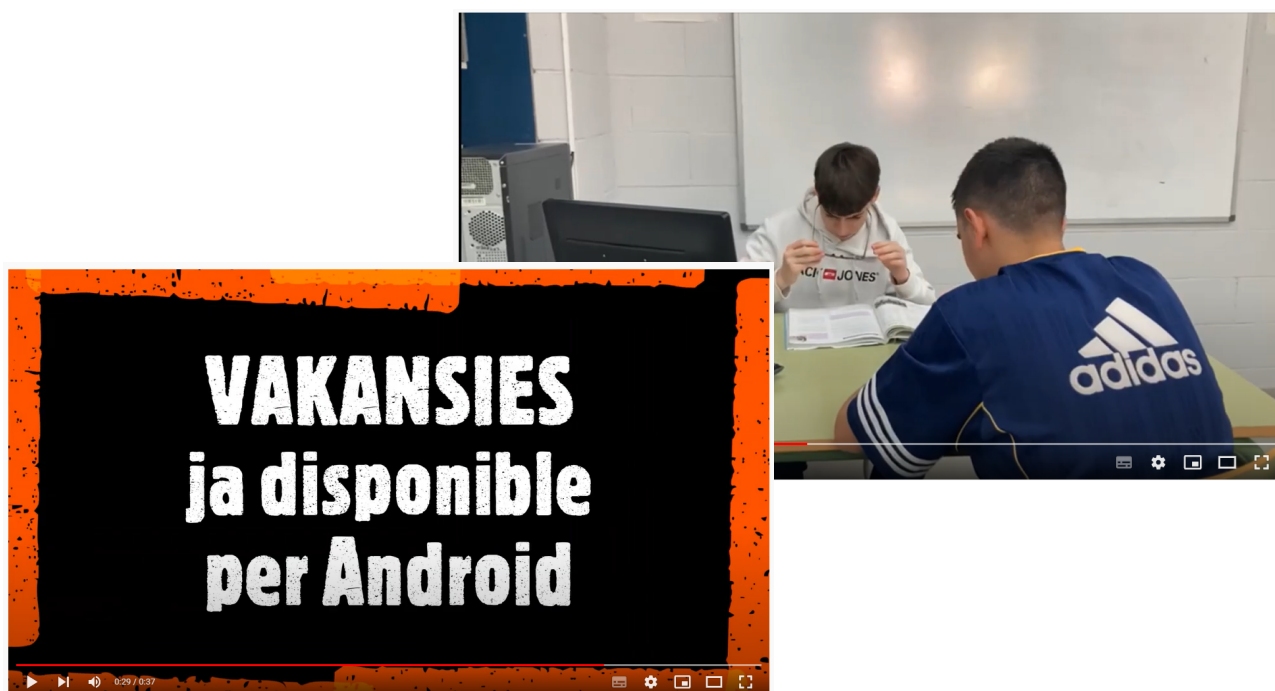
Pel nostre vídeo publicitari, el que hagués estat normal, hagués sigut fer primerament un guió amb el que hauria de passar a les escenes, però, el primer intent de guió que vam fer no va resultar gaire bo, ja que realment no ensenyàvem el que la nostra app faria.

Per això, d'aquesta manera i sense gaire temps per fer-ho, no vam fer un guió com a tal, sinó que vam apuntar la idea i des d'allà vam fer l'anunci.

Encara no seguir les pautes requerides, el resultat ha quedat força bé.

<https://youtu.be/C08W7tNs1r8>

I aquí sota unes captures de pantalla de l'anunci:



5 Conclusió

Després de realitzar aquest treball hem arribat a la conclusió que realitzar un app no és tan fàcil com sembla. Han estat mesos difícils ja que hem hagut de coordinar les nostres habilitats, sabent que són molt diferents unes de les altres. A més hem hagut de suportar tota la pressió de portar el treball al dia, haver de tenir així l'aplicació llesta dins del període de temps establert, tenint compte que havíem de realitzar una app innovadora, eficient i que compleixi totes les normes establertes.

Sabem que encara queden coses a millorar, però, amb el temps que hi hem invertit, hem arribat als objectius que ens vam proposar al començament del nostre projecte.

Esperem que en un futur la puguem desenvolupar i fer que arribi a molta més gent.

6 Annexos

6.1 Organització del grup

Sempre hem sabut què havia de fer cadascun, però, hi han hagut dies en el que potser un acabava abans i es posava a ajudar l'altre. En definitiva, encara tenir un lloc assignat al grup, tothom ha tocat les diferents posicions.

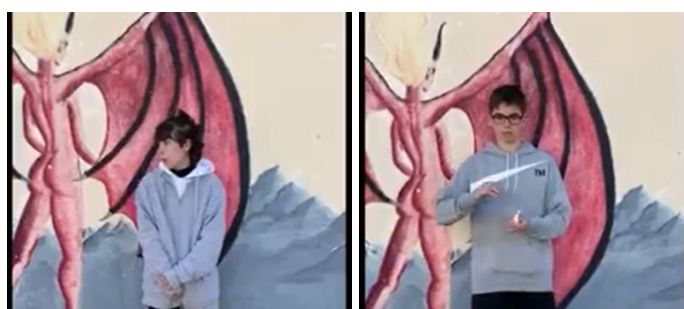
- Càrrecs:
 - Guillem: Líder, organitzador del grup i encarregat de la memòria
 - Alexandre: Encarregat de la programació de la *app*
 - Adrià: Encarregat de les xarxes socials
 - Irene: Portadora de la pàgina web i encarregada de la memòria
 - Laura: Part plàstica i artística (logo, poster i icona de grup)



Guillem

Alexandre

Irene



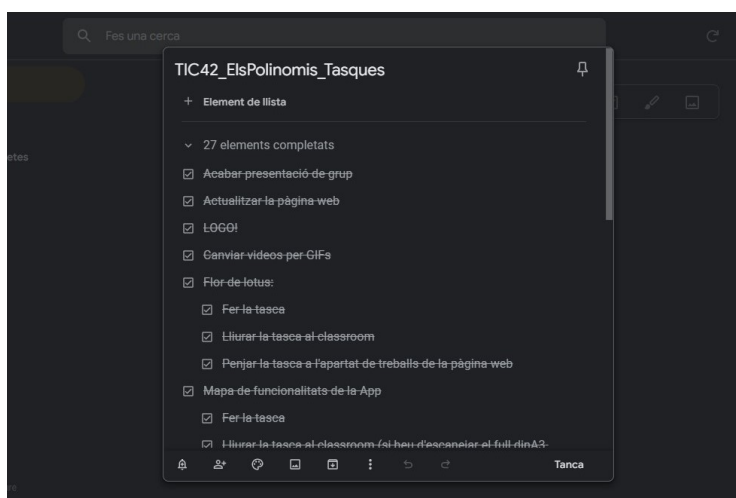
Laura

Adrià

- Control d'hores: Pràcticament tots els dies des de que vam començar hem dedicat les 3 hores a la setmana que ens ofereix l'institut, i en aquest cas l'optativa, per avançar el

projecte. En casos particulars ho hem deixat de banda per fer altres tasques de la assignatura per anar anticipats en tot el desenvolupament del projecte pel concurs.

- Drive de grup: En aquest, totes les tasques a entregar (grupals) es troben allà o si no, en la carpeta que esta compartida amb tots els membres del grup, per així cadascú poder fer des de el seu Drive individual. Tot esta perfectament organitzat.
- Google Keep pel llistat de tasques: En el google keep hem fet una llista, per tenir ven organitzat el treball i el que ens queda per fer. Cada dia abans de començar mirem el que hi ha pendent.



6.2 Propietat intel·lectual i drets d'autoria

Totes les imatges utilitzades i sons de video o per a l'aplicació son nostres o d'accessibilitat pública.

Nosaltres com a participants declarem ser propietaris del conjunt de drets de reproducció, representació i difusió del seu projecte i garantim haver obtingut les autoritzacions necessàries per a la difusió que estableixen les bases del concurs.

Així mateix, les imatges creades per nosaltres tenen marcat el propietari d'aquestes. En aquest cas el grup del Polinomis o un dels membres del grup.