



POL ASANTE · MARTA BENITO · ADAM ESTEBAN
LUCÍA OCAMPO · JÚLIA YUSTE



TADEO!

By LuCo

LA TEVA AJUDA ESTÀ AQUÍ



Índex

Presentació del projecte	3
El problema que volem resoldre	4
La nostra empresa	9
Pla de negoci	10
Funcionalitat de l'aplicació	15
Disseny de la interfície	20
Estat actual de desenvolupament del prototip	33
Conclusions i valoracions	34

Presentació del projecte

Aquesta memòria que llegireu és el recull del treball de diversos mesos de feina i creació del nostre projecte TADEO. Aquest projecte comença per la creació de la nostra empresa, que més tard explicarem, i per la ideació, el moment en el qual vam debatre quina seria la idea del nostre projecte.

El projecte havia d'estar enfocat en l'Objectiu de Desenvolupament Sostenible de l'ONU número 4: l'educació de qualitat; per tant, vam buscar un problema que ens afectés a nivell escolar relacionant diverses paraules d'aquest àmbit.

Finalment ens hem volgut centrar en els estereotips socials i com afecten a la nostra autoestima i expectatives personals. Ens hem adonat que la pressió social que imposen els estereotips ens afecten mentalment i volem trobar alguna solució; junts aconseguirem deslligar-nos de la societat i estar feliços amb nosaltres mateixos reconeixent els nostres problemes i trobant solucions per ells.

TADEO és l'aplicació que ajudarà a resoldre aquest problema. La teva ajuda està aquí.



El problema que volem resoldre

QUÈ?

Quin és el problema? Què s'ha de resoldre?

El problema que volem resoldre es podria anunciar com: Els estereotips socials que limiten les expectatives personals. Però, això què vol dir? Doncs comencem per saber què són els estereotips. Els estereotips són un conjunt d'idees, opinions i prejudicis fixades sobre determinades persones, temes o col·lectius. Adjudiquen característiques, capacitats i comportaments a les persones. Depenen de cada cultura, societat, lloc i època.

Aquestes idees les imposa la societat i s'han anat construint i transmetent en les diferents societats amb el pas del temps.

Això el que comporta és una pressió social constant, a vegades imperceptible, que fa que ens ajustem a aquestes idees quan en realitat podem donar més de l'establert, però com el nostre voltant ens ha fixat un màxim, quan arribem a ell ens conformem i ens sentim satisfets per haver aconseguit allò que la societat espera de nosaltres, sense aspirar a més o aspirar a donar el nostre màxim potencial i mostrar com som realment. També es pot donar la situació contrària, on l'estereotip que t'han imposat té unes expectatives molt altes i limita la teva vida, un cop més, exercint certa pressió per poder seguir en aquell nivell i no decebre a la resta.

Per això el problema és que els estereotips socials limiten les nostres expectatives personals. A més, si en aquest cas, no complim amb les expectatives que té la gent sobre nosaltres, en podem sentir menyspreats, "inútils" o caure en una espiral on el nostre rendiment no es veurà afectat positivament.

Però, com sempre, tot depèn de la persona, i per a poder crear un producte apte per a poder ajudar a qualsevol perfil de persona, tots estarem d'acord en que ha de ser personalitzat, i amb això passem al següent apartat: "Com l'app que ens imaginem ajudaria a resoldre el problema?". A continuació us expliquem.

Com l'app que ens imaginem ajudaria a resoldre el problema?

Després de debatre-ho amb el nostre equip, ens va vindre a la ment una idea que pot ser una bona opció per a crear una solució “virtual” al problema abans plantejat (Recordem que la nostra idea es basa en crear un model d'aplicació el més personalitzat i adaptat al nostre client).

La idea principal que ens vam plantejar va ser crear una espècie de “tracker” (segons Google, un tracker d'hàbits i emocions és bàsicament un lloc, usualment físic i en paper, on portes un recompte i anotes si vas completant una activitat, el teu estat d'ànim... Així, no és qualsevol acció ni emoció, sinó aquelles que estàs intentant que siguin una constant a la teva vida o que, per el contrari, deixen de ser habituals.) Volem donar èmfasi a la definició, concretament a la part que ens diu que aquests “trackers” es troben normalment en físic i en paper, i doncs, per què no canviar això, elaborant un model digital, pràctic i adaptable a cada usuari?

Així doncs, tornant al nostre objectiu/idea principal, volem elaborar un “tracker” personal i diari on poguéssim registrar diferents factors com, per exemple, les notes que traïem a cada assignatura, el nostre estat de humor o com és la nostra vida social. Aleshores, quan l'aplicació detectes un paràmetre que fos irregular (com alguna baixada de notes o canvis en l'humor) es convertís en una espècie de assistent personal que intentés ajudar-te a sortir del problema que tinguessis. I, per el contrari, si la app nota que els canvis són positius, et felicites, ajudant així al usuari a sentir-se més motivat. Tot això ho farem a través d'un xat incorporat dins l'aplicació, amb respostes predeterminades, però variables, que serán dependents al problema que el nostre client presenti, complint així un dels nostres objectius d'adaptar la nostra aplicació a l'usuari.

QUI?

Qui són les persones afectades pel problema?

Tothom. Ara especifiquem, però la resposta seria tothom. És un problema que pateix tota la societat ja que l'imposa la societat. És estrany però igual que nosaltres rebem la pressió, l'exercim.

Com a exemples, podem posar a una dona fent una carrera universitària de mecànica; a un estudiant que en la majoria de matèries treu sisos encara que és molt bo en matemàtiques i podria aspirar a més, però com que ja està encasellat es conforma amb el 6 a mates.

Com la nostra app ajudarà a qui afecta el problema?

La nostra aplicació ajudarà a les persones que pateixin el problema d'una manera personificada, segons les circumstàncies de cada usuari. Segons la situació i estat d'ànim de la persona, l'aplicació donarà uns consells o altre per intentar ajudar-lo i que la situació millori.

QUAN?

En quin moment pateixen les persones aquest problema?

És un problema que es podria patir tota l'estona, però no podem dir sempre perquè creiem que hi ha moments i persones amb les quals no ens sentim jutjats i ens podem expressar com som i fer el que vulguem sense límits; però és un problema que es pateix principalment quan vols expressar la teva opinió o personalitat i no ho fas perquè et sents limitat per la societat.

Per exemple a l'hora d'involucrar-te en una conversa que tracta sobre cotxes quan ets dona; o no demanar llegir en veu alta a classe perquè "a ningú li agrada llegir".

Com la nostra app ajudarà quan pateixen el problema?

La nostra app pot acompanyar en qualsevol moment als usuaris i per tant, sempre que ho vulguin podran consultar els consells i recomanacions per provocar algun canvi de perspectiva i afrontar la situació en aquell moment d'una altra manera.

ON?

On pateix el problema aquestes persones?

És un problema, que almenys nosaltres, patim quan estem en un grup gran de gent desconeguda, a l'escola, per xarxes socials, en definitiva, quan estem envoltats per persones. Encara que pot haver casos, on encara que estiguis sol a casa t'afecti el que hagi passat o dit quan estaves acompanyat.

Com la nostra app ajudarà on les persones pateixen el problema?

L'aplicació pretén acompanyar a tots llocs a l'usuari, sempre que porti el mòbil a sobre. Per tant en qualsevol lloc es pot realitzar el qüestionari i es pot rebre consells.

PER QUÈ?

Per què pateixen el problema aquestes persones?

Aquest problema el patim perquè ens afecta el que pensin els altres. Ja que a tothom ens importa, en diferent grau, el que pensi la resta de nosaltres. I això ens suposa un problema ja que al final no som nosaltres mateixos perquè no ens critiquin. Ens afecten les crítiques i el que pensi la gent que ni tan sols coneixem i això fa que ens limitem. Normalment la societat et deixa ser com vulguis ser, però acaba criticant a qualsevol que passi els límits o que destaquí per expressar-se simplement com és.

Com dèiem en un apartat anterior, tots rebem crítiques i tots fem crítiques encara que sapiguem que això pot fer sentir malament a algú, igual que ens ho fa sentir a nosaltres.

Com la nostra app ajudarà a no patir el problema?

La nostra app no pot solucionar el problema en si mateix però ajudarà a les persones a que no els afecti tant i que la seva salut mental es mantingui estable en un bon estat. Pensem que mitjançant els consells podem fer que a als usuaris els afecti menys les coses dolentes que passen al seu voltant.

La nostra empresa

Nosaltres som el LUCO team. Una empresa de desenvolupament d'aplicacions per a mòbil amb l'objectiu d'ajudar a la societat.

L'equip està liderat per la **Lucía Ocampo**. Persona encarregada d'encomanar les feines, organitzar l'equip, estar al dia de tot i supervisar i revisar les accions.

La programació està a càrrec de l'**Adam Esteban**. Persona apassionada per donar solucions en el codi informàtic i que entén els blocs de programació millor que qualsevol altre.

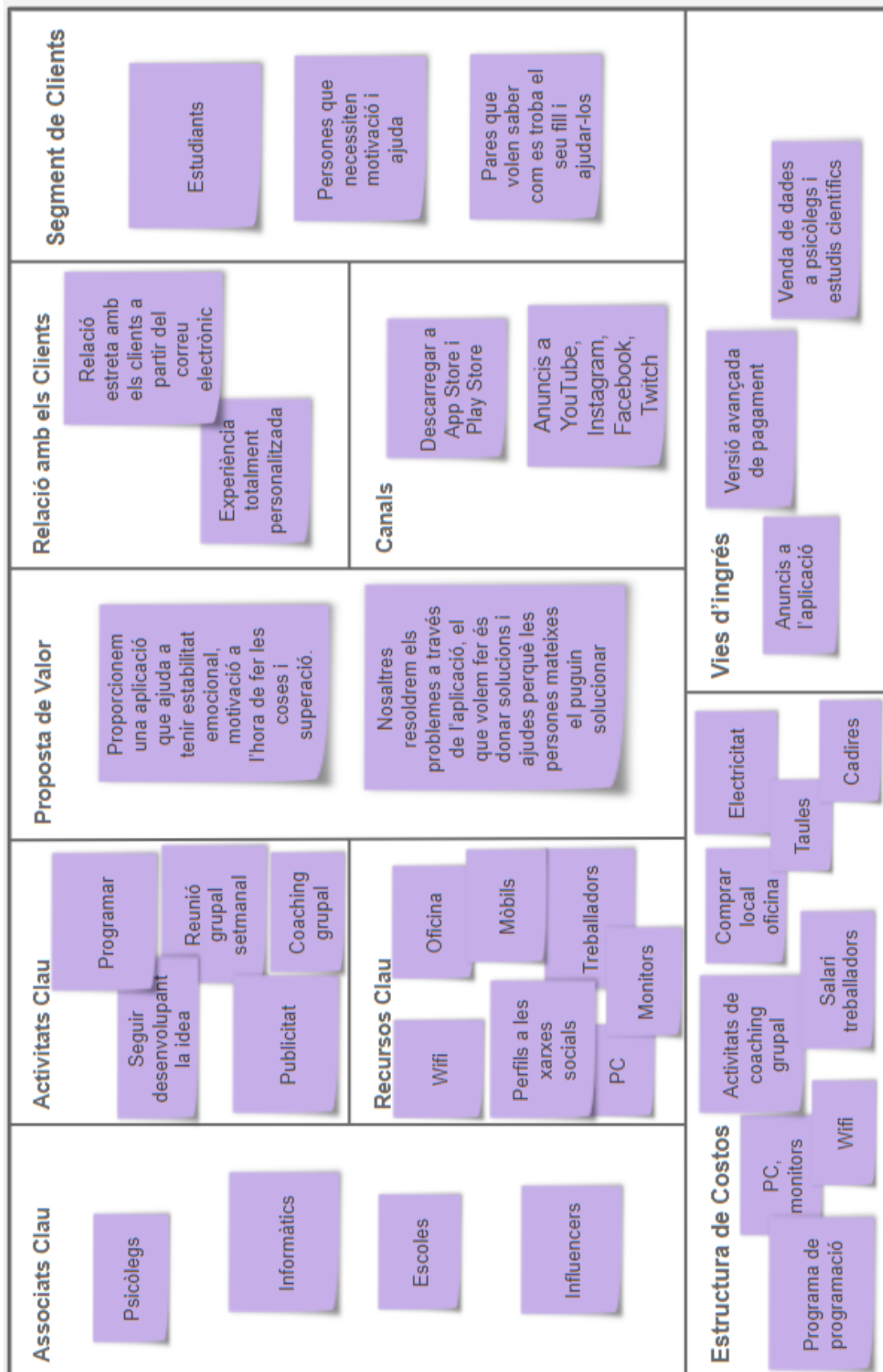
La **Marta Benito** és la cercadora d'informació. Persona molt versàtil i fiable dintre del grup, és capaç de realitzar totes les feines que si li encomanen.

El disseny i la part estètica està en mans de l'artista del grup, la **Júlia Yuste**. El bon gust i seva la creativitat són els responsables de la imatge que dona el projecte de captar l'atenció a primera vista.

El director de comunicació, que treballa de cara al públic és el **Pol Asante**. Un expert en la paraula que es fa notar allà on va i s'encarrega de fer arribar la nostra app als clients.



Pla de negoci



Aquí l'explicació que entra més en detall el nostre model d'empresa:

Proposta de valor:

Nosaltres proporcionem una aplicació que ajuda a tenir estabilitat emocional, motivació a l'hora de fer les coses i superació.

Nosaltres resoldrem els problemes a través de l'aplicació, el que volem fer és donar solucions i ajudes perquè les persones mateixes puguin solucionar.

Associats clau:

Informàtics: necessitem persones informàtiques per a programar correctament l'aplicació i desenvolupar tècnicament el millor possible el projecte.

Psicòlegs: És interessant comptar amb un equip de psicòlegs que ens puguin ajudar a ajudar a l'hora de confeccionar els consells que fem arribar als usuaris perquè cada vegada siguin més detallats i concrets.

Escoles: les escoles poden ser associats clau pel que fa a distribució de l'aplicació. Sabem que la majoria de centres proporcionen ajuda psicològica amb especialistes, però no a tothom i no tothom vol anar-hi. Per tant les escoles podrien donar la nostra aplicació com a opció d'ajuda però menys seriosa que anar a un especialista.

Influencers: El mateix poden fer els influencers, publicitat de l'ús de la nostra aplicació. Som conscients de la quantitat de persones que mou qui treballa en les xarxes socials i serien uns bons socis amb molta projecció.

Activitats clau:

Programar: Una activitat essencial per desenvolupar la nostra app és programar-la.

Seguir desenvolupant la idea: per aconseguir tenir beneficis i que els usuaris continuïn confiant en nosaltres cal presentar propostes de millora en el servei.

Reunió grupal setmanal: per concretar el desenvolupament abans esmentat farem reunions amb tot l'equip per parlar de com van les coses i concretar el treball a fer, per comentar els succeït i millorar o arreglar alguns aspectes de la aplicació. També proposem **sessions de coaching grupal** que ajudaran a mantenir-nos amb il·lusió, fer grup, tenir experiències poc comunes dins del treball i oblidar-nos una mica de la feina, que pot arribar a ser estressant i passar una bona estona.

Publicitat: per poder arribar a les persones i que tingui sentit el que hem creat, hem de publicitar-nos i, per tant, és una activitat clau pel nostre negoci.

Recursos clau: els objectes, materials, coses que necessitem per treballar i desenvolupar el projecte i empresa són els següents.

Treballadors, sense persones que facin les accions no podem fer res. Una **oficina** on ens puguem ajuntar per treballar, debatre, argumentar, etc. Un espai on estar concentrats i inspirar-nos. També necessitem **computadores** i **monitors** per poder realitzar la feina digital que comporta el nostre projecte. Una altra cosa molt important és la connexió a la xarxa, el **wifi**, sense ell no podem fer res, és imprescindible. Per últim volem tenir dispositius **mòbils** d'empresa ja que són una eina molt útil avui dia i és més fàcil portar el nostre perfil a les **xarxes socials**, que també considerem que és un recurs clau per poder realitzar la publicitat.

Estructura de costos: totes les activitats i recursos necessaris tenen un cost, hauriem de pagar: el **sou dels treballadors** per agrair i retornar l'esforç que fan per l'empresa; Comprar el **local de l'oficina** on treballar i coses que la formen com les **taules** per posar els materials necessaris, les **cadires** ergonòmiques per garantir la bona postura, comoditat i salut del empleats; els aparells abans enumerats com **pcs**, **monitors**, instal·lació del **wifi**, telèfons **mòbils**; també tenen un cost serveis bàsics com **l'electricitat** i l'aigua a l'oficina; requerirem de **programes** per programar l'aplicació, editar imatges i vídeos, etc.; per acabar les sessions de **coaching** que tenim pensades realitzar han de comptar amb un pressupost.

Segment de clients: Hem volgut arribar a un públic bastant concret però que a la vegada inclou a molta gent, en aquest cas, els **estudiants**. Està demostrat que tots els estudiants algun cop s'han vist afectats en el seu rendiment acadèmic a causa del seu estat d'humor, i això és el que volem canviar.

També està dirigida als **pares** d'aquests estudiants. És una eina útil pels pares que volen saber com estan, com es troben els seus fills i ajudar-los.

L'aplicació va dirigida a **persones** que necessiten motivació i ajuda ja sigui que estan malament o que estan bé.

Relació amb els clients: Mantindrem una **relació estreta** amb els clients. La via de comunicació amb els clients registrats serà el **correu electrònic** on estem oberts a qualsevol proposta de millora que ens ofereixin.

Serem el més precisos possible amb cadascun dels nostres usuaris, proporcionant una experiència totalment **personalitzada**.

Canals:

La nostra aplicació es podrà descarregar des de l'**App Store** i **Play Store**, estarà disponible per tots els dispositius per tal que tothom la pugui obtenir.

La farem arribar als clients a base d'anuncis en les xarxes socials més utilitzades pels clients que volem obtenir: **YouTube, Instagram, Facebook i Twitch**.

Vies d'ingrés:

Obtindrem ingressos pels **anuncis** que surten a vegades (quan s'està connectat a una xarxa wifi) a l'aplicació.

També **vendrem les dades** dels usuaris a consultes de psicòlegs i a estudis científics que requereixin les dades que podem oferir.

En versions més avançades, inclouríem una **versió de pagament** que inclou millores com, per exemple, tenir un calendari dins l'aplicació que es vinculat directament amb el del teu compte d'apple o google. També es suprimeixen els anuncis en la versió de pagament.

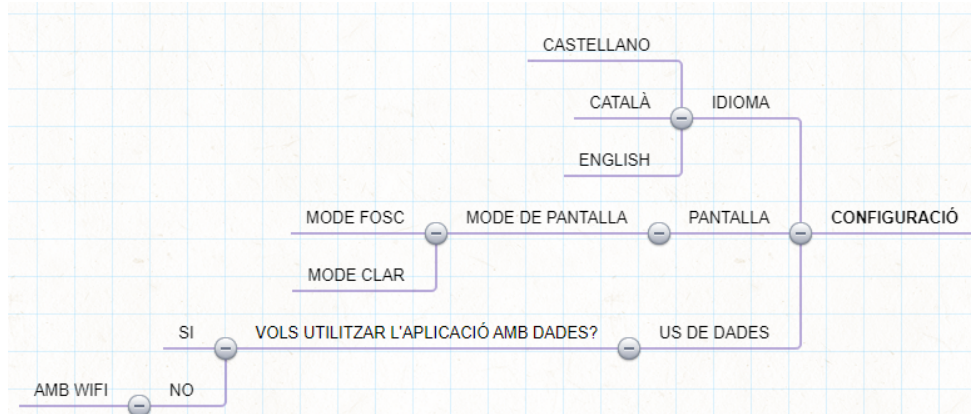
Funcionalitat de l'aplicació

El que volem aconseguir amb aquesta app és, principalment, ajudar. Per fer-ho registrarem de manera contínua la vida quotidiana dels usuaris fent unes preguntes diàriament.

A continuació explicarem les funcionalitats de la nostra aplicació:

Configuració:

Volem que la nostra aplicació s'adapti el màxim possible als nostres usuaris, per això tenim un apartat de configuració. Tens l'opció d'escollir l'idioma que vulguis dels tres idiomes que proposem (català, castellà o anglès). A nivell de pantalla deixem l'opció de posar el mode de pantalla fosc o clar, i per últim, donem l'opció de fer funcionar l'aplicació amb l'ús de dades mòbils o no i, per tant l'aplicació només funcionaria quan estiguessin connectats a una xarxa wifi.



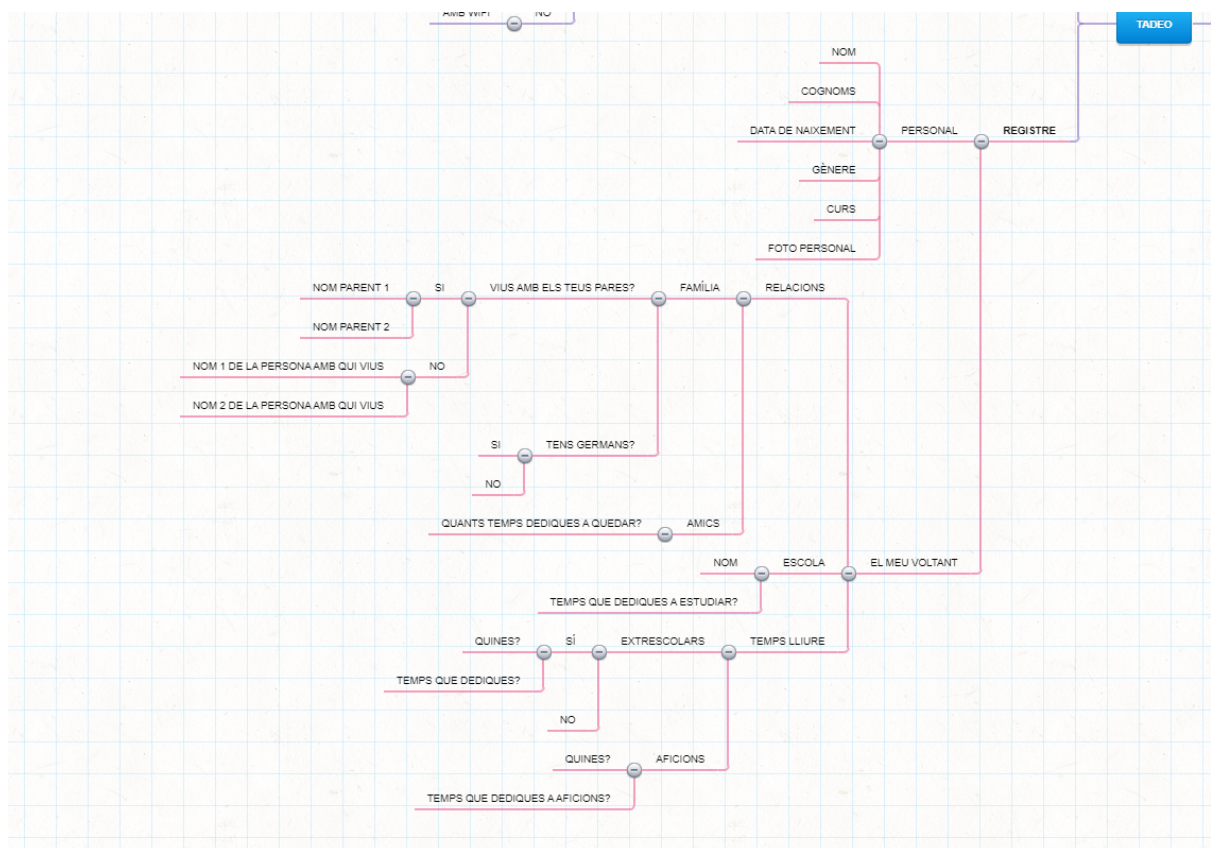
Registre:

El primer que demanem al instal·lar l'aplicació és un registre específic de l'usuari per poder conèixer la seva situació personal. Per començar, demanem les dades personals de la persona que accedeix a aquesta aplicació com: Nom, Cognoms, Correu electrònic, Data de naixement, Curs i Foto de la persona.

Després preguntem una mica pel que envolta la vida de la persona.

Sobre les relacions ens interessem per la família. Ens interessa saber amb qui conviu: i preguntem si té Pare i Mare, o Pare o Mare, i els seus noms. Després si té Germans o Germanes. I si té amics, en cas que sí quant de temps hi dedica a quedar amb ells. a quina escola va, i quan temps hi dedica a l'estudi.

També ens interessa saber què fa en el seu temps lliure, quines aficions té i quan temps hi dedica. Hi consta una pregunta de si fa alguna extraescolar i quantes hores a la setmana hi dedica.



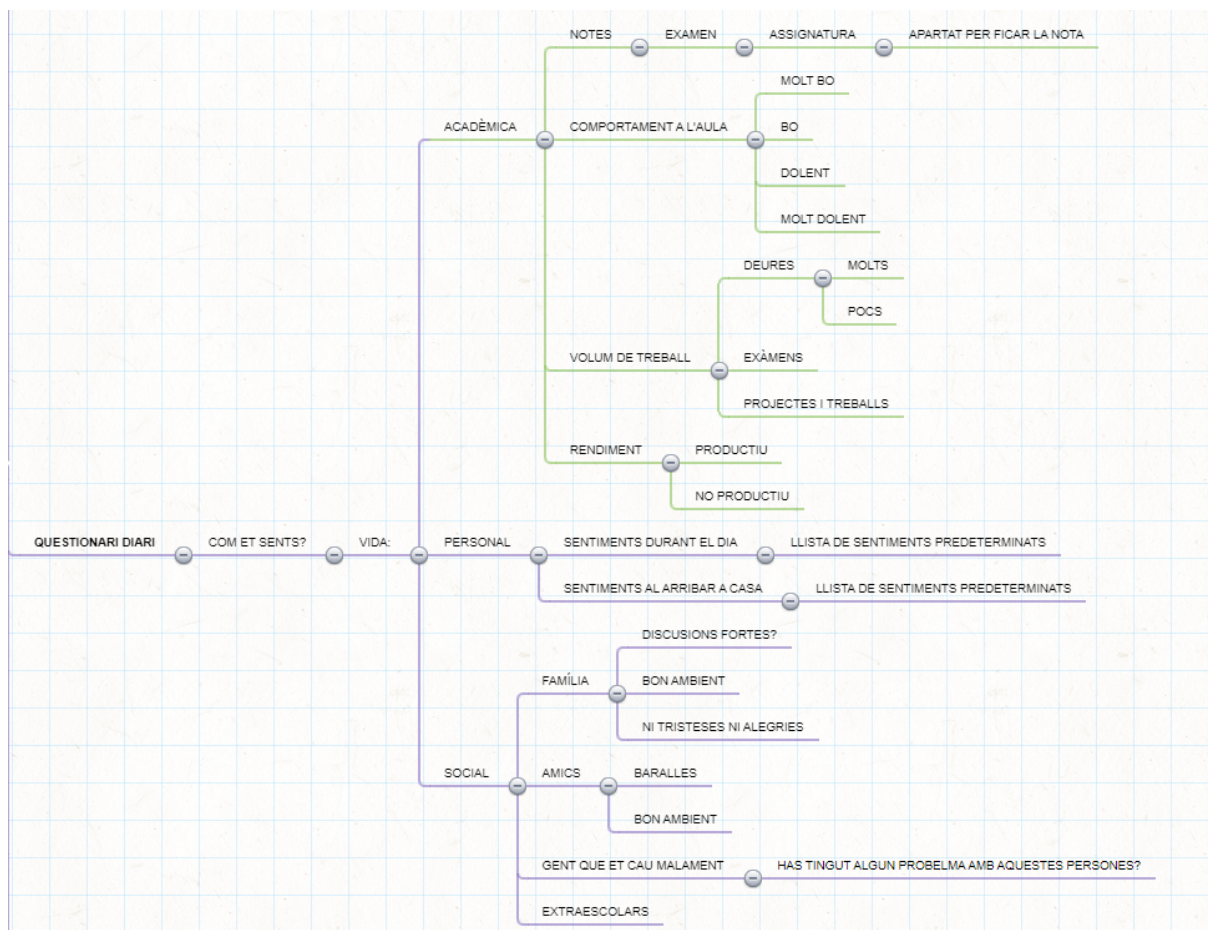
Per conèixer en profunditat a l'usuari, elaborarem un qüestionari que anirà guardant l'estat diari de l'usuari i la aplicació considerarà que els "síntomes" introduïts dins el perfil més regularment seran els que "descriuen" a aquella persona.

Dins d'aquest qüestionari, començarem a preguntar com la persona que està utilitzant l'aplicació es sent en aquell moment i ens centrarem en tres àmbits: social, personal i acadèmic.

Dins l'àmbit social, preguntarem l'estat actual amb: la família, els amics, la gent que et cau malament i altres coses com les extraescolars.

Dins l'àmbit personal, preguntarem els sentiments que hem tingut durant el dia i al arribar a casa, això per saber si el "problema" està dins o fora de l'àmbit familiar.

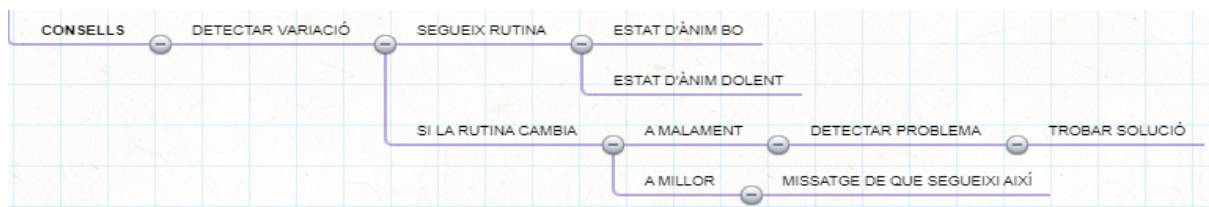
Dins l'àmbit acadèmic, finalment, preguntarem coses com el nivell de rendiment, notes, comportament... Per a veure si una baixada/pujada de notes pot afectar en altres àmbits com el familiar o el personal (centrant-nos en temes d'excés d'exigència o de baixades d'autoestima repentines, per exemple).



Consells:

L'aplicació registrarà les dades de cada qüestionari i s'establiran uns patrons. Quan la mateixa aplicació noti un canvi (tant positiu com no) en la tria del qüestionari, farà saltar una pantalla amb una sèrie de consells, felicitacions, o missatges per a motivar-nos i poder seguir amb un estil de vida mentalment més saludable.

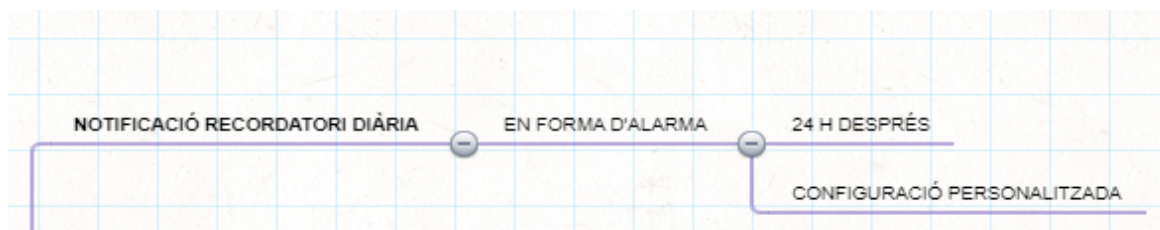
Si l'aplicació no detecta cap canvi en el registre, et donarà ànims si l'estat de la persona és bo. I consell per millorar a la persona si l'estat d'ànim o situació és dolenta.



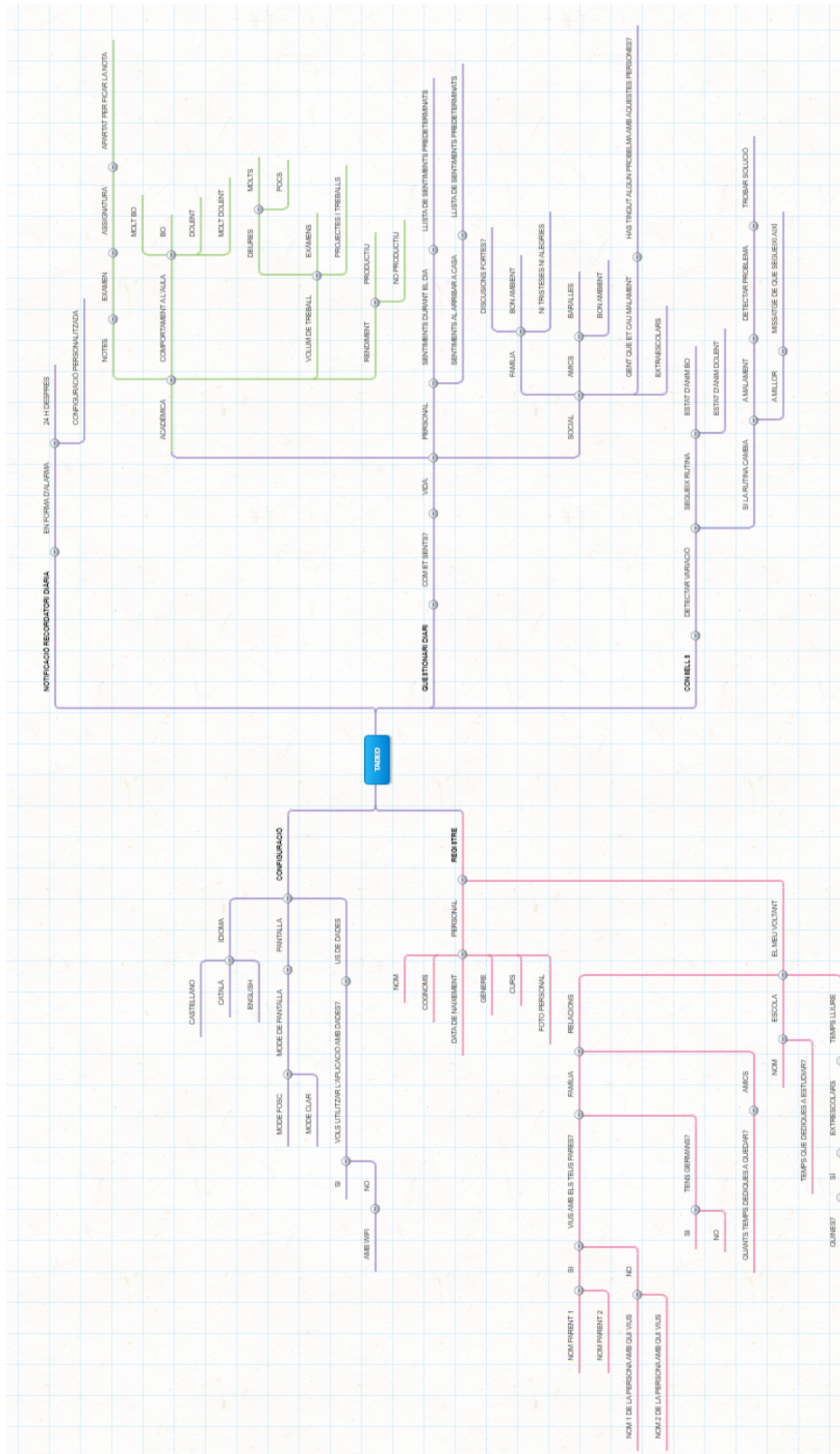
Notificació recordatori diària:

La nostra intenció és que l'enregistrament de dades sigui continu i diari, però som conscient que a les persones se'ls pot oblidar fer el qüestionari. Per això creiem necessari que l'aplicació et notifiqui i recordi la tasca de l'usuari.

Aquesta notificació serà en forma d'alarma i el consumidor pot escollir si la vol programar a una hora concreta o que es programi automàticament 24 hores després d'haver fet l'anterior.



Fotografia del mapa de funcionalitats sencer:



Disseny de la interfície

Els components i accions de les diferents pantalles de la nostra aplicació són els següents:



(0) Pantalla d'inici logo empresa:

Aquesta és la primera pantalla, la que surt al iniciar l'aplicació. En ella surt el logo de la nostra empresa.



(1) Pantalla per obrir l'aplicació:

Segona pantalla que surt al obrir l'aplicació. Amb la icona de l'app; la bandera de l'idioma en el qual estigui (es pot canviar clicant a sobre) i un botó per començar que porta, el primer cop que utilitzes l'aplicació, al registre o al qüestionari diari.

Clicant sobre la lluna es posa l'app en mode fosc,

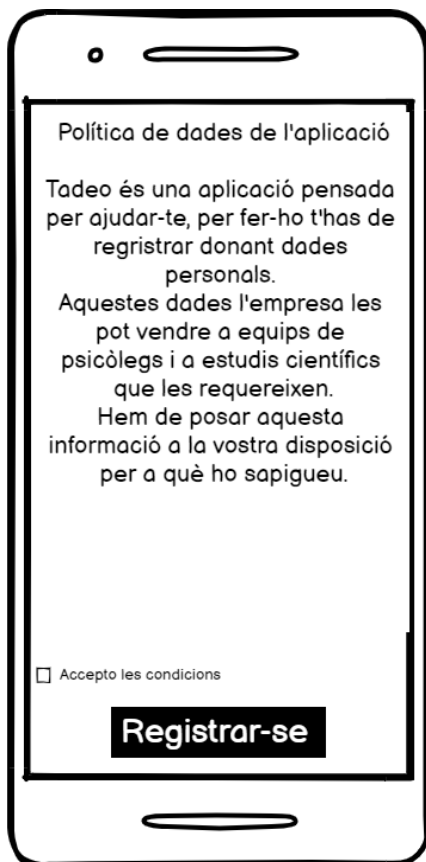


(2) Pantalla per començar el registre :

Pantalla de transició. Surten dues bafarades:

Una com a etiqueta fent una pregunta a mode d'introducció del que et tocarà fer ara.

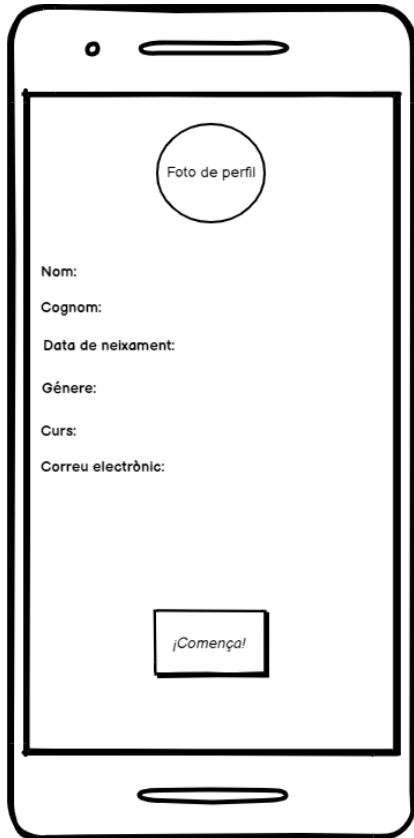
I l'altre funciona com a botó amb la paraula Registra't per començar aquest procés.



(3) Condicions de dades:

Pantalla on s'informa sobre l'ús de les dades que proporciona el client a l'aplicació.

S'han d'acceptar perquè s'habiliti el botó de registre.



(4) Pantalla de registre:

Primera pantalla d'enregistrament.

Hi ha un espai al principi de la pantalla per poder posar una foto de perfil.

Després apareixen sis camps que s'han d'emplenar amb les dades personals, són nom, cognoms, data de naixement, gènere, curs i correu electrònic.

Al final de la pantalla un botó per continuar.



(5) Pantalla on volem saber més :

Primera pantalla de transició on apareix el ninot Tadeo de l'aplicació, es presenta i t'invita a seguir amb el registre de dades.

També hi ha un botó situat a la pantalla que et porta a la següent.

Com són les teves relacions?

Vius amb els teus pares?

☐ si

☐ no

Amb qui vius?

☐ sol/a

☐ altres

☐ parella

☐ amics

☐ company/a pis compartit

Tens germans/as?

☐ si

☐ no

➔

(6) Pantalla preguntes de les teves relacions:

Pantalla per recollir informació sobre la vida familiar de l'usuari.

Preguntem si viu amb els pares:

SI: dos espai per posar noms

NO: Apareixen altres opcions (sol, altres)

Seguidament preguntem si té germans amb caselles de selecció.

Botó abaix a la dreta per continuar.

I els teus amics?

Quant temps els dediques a la setmana?

horas

➔

(7) Pantalla de preguntes dels amics:

Pantalla on ens interessem per les relacions d'amistat de la persona i el temps que hi dediquen, desplegable per indicar-ho.

Botó abaix a la dreta per continuar.

(8) Pantalla escolar:

Pantalla on passem a preguntar sobre els estudis.

Camp per introduir el nom del centre educatiu.

Desplegable per indicar les hores que dedica a estudiar.

Botó abaix a la dreta per continuar.

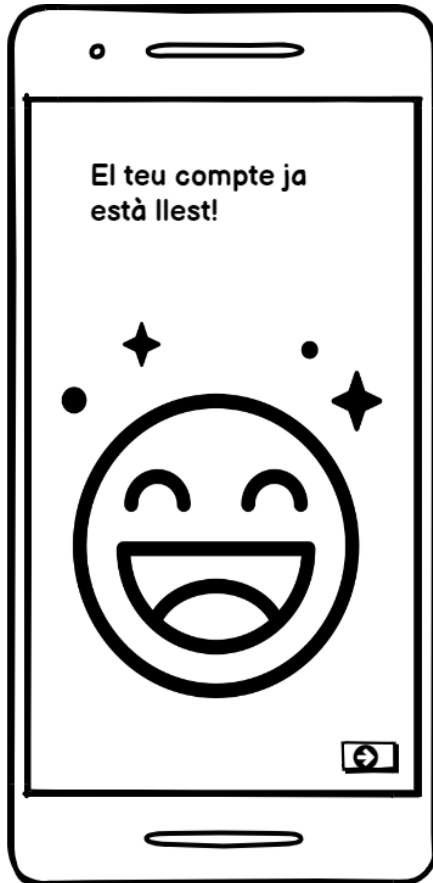
(9) Pantalla temps lliure:

Última pantalla de l'enregistrament on es pregunta sobre la gestió del temps lliure.

La primera part parla sobre el temps que dedica a les extraescolars i les activitats que fa.

La segona pregunta sobre les aficions de la persona i el temps que hi dedica.

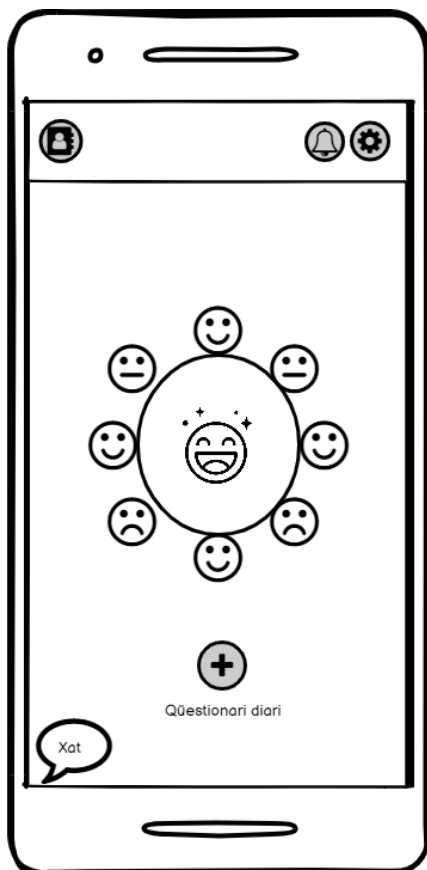
Botó abaix a la dreta per finalitzar aquest procés.



(10) Pantalla ja resgistra't:

Pantalla de transició amb Tadeo felicitant-te, la conta ja està llesta.

Botó abaix a la dreta per fer el qüestionari.



(11) Pantalla principal de l'app:

Pantalla per accedir al qüestionari diari.

A la part superior, la barra de configuració amb la foto de perfil i dos botons:

botó engranatge i botó campana.

Foto portada del qüestionari i sota ella un botó per començar-lo.

Botó abaix a l'esquerra que porta al xat.

The screenshot shows a mobile app interface for a daily questionnaire. At the top, there are fields for 'Dia:', 'Mes:', and 'Any:' followed by a double arrow button. Below this, the first question is 'Com et sents?' with five emoji options: happy, neutral, sad, very sad, and crying. The second question is 'Com et sents al arribar a casa?' with the same five emoji options. The third question is 'Amb la teva família?' with three options: happy, neutral, and a family icon. The fourth question is 'Amb els teus amics?' with the same three options. The fifth question is 'Com et sents en l'àmbit d'extraescolars?' with four options: 'amics' (friends icon), 'rendiment' (hand icon), 'resultat' (question mark icon), and 'estas bé?' (happy icon).

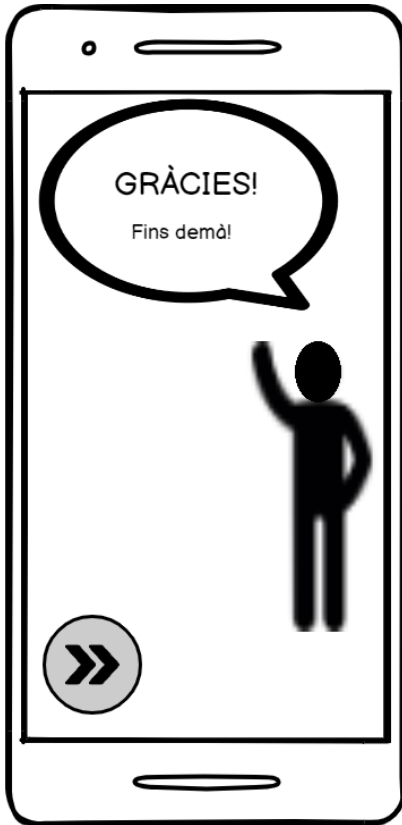
(12) Pantalla del qüestionari diari:

A la part superior de la pantalla surt la data en que està fent el qüestionari, i a la dreta em ficat el botó per accedir a la pròxima pantalla una vegada ha acabat el qüestionari.

Després hem procedit a ficar 2 preguntes de com es sent la persona en diferents àmbits, (el primer botó des de l'esquerra vol dir que es sent molt bé, el segon que està bé, el tercer que esta normal, el quart que està malament i el cinquè que està molt malament).

Seguidament hem ficat 2 preguntes més per saber com estan amb la família i amics (el primer botó es per indicar que hi ha molt bon ambient, el segon que ni bo ni dolent, i el tercer és que estan constantment en discussions).

I al final podem veure unes altres seleccions de preguntes en àmbits extraescolars.



(13) Pantalla qüestionari acabat:

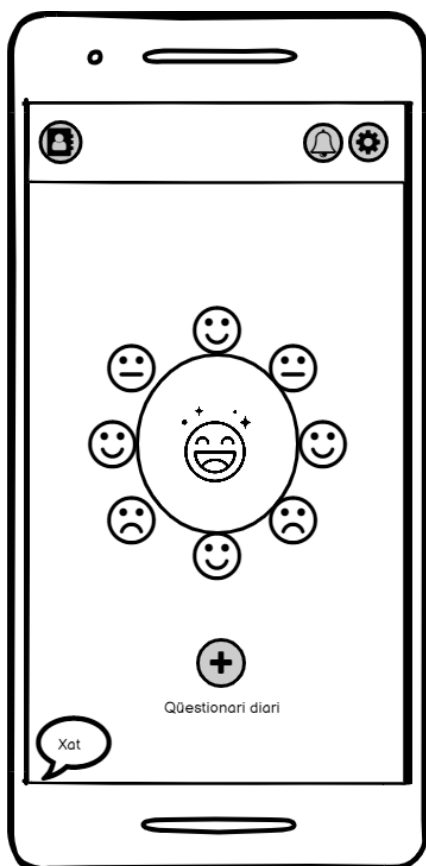
Surt quan ja has acabat el qüestionari diari et dona les gràcies i una fletxa que et porta a la pantalla principal.



(14) Avís de notificació:

Notificació que envia la app al mòbil per que no se t'oblidi fer el qüestionari diari.

Al clicar la notificació s'obre l'aplicació.



(15) Pantalla principal (notificació):

Si pulses el botó de la campaneta situat a dalt a la dreta, et porta a la configuració de les notificacions de l'aplicació.



(16) Pantalla configuració notificació:

Pantalla on primer, s'han d'activar les notificacions.

Després, si vols que l'avís surti 24 hores després d'haver acabat l'anterior, has d'activar aquell scroll.

Si vols que les notificacions arribin a una hora concreta has de seleccionar-la.

Botó a dalt a l'esquerra per tornar a la pantalla principal.



(17) Pantalla Configuració:

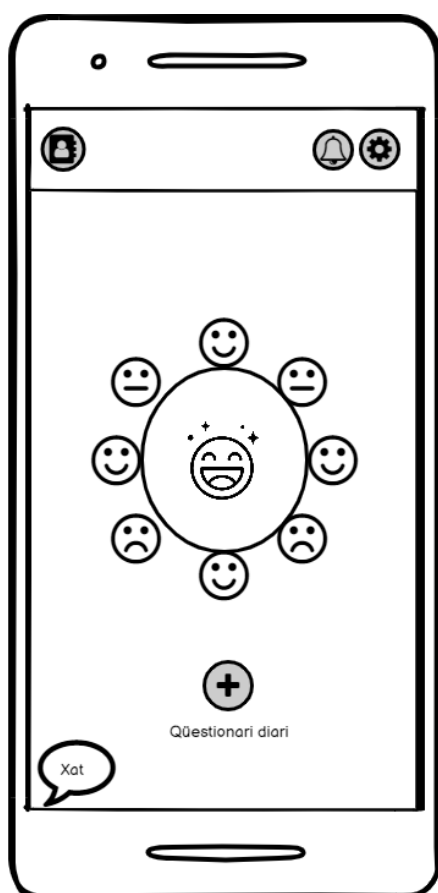
Si en la pantalla principal cliques a la icona de l'engranatge accedeixes a aquesta pantalla on pots escollir:

El mode, fosc o no.

L'idioma de l'aplicació. Disponible en català, castellà i anglès.

I et dona l'opció de permetre o no a l'aplicació l'ús de les dades mòbils quan no s'està connectat a una xarxa wifi.

Botó a dalt a l'esquerra per tornar a la pantalla principal.



(18) Pantalla principal (xat):

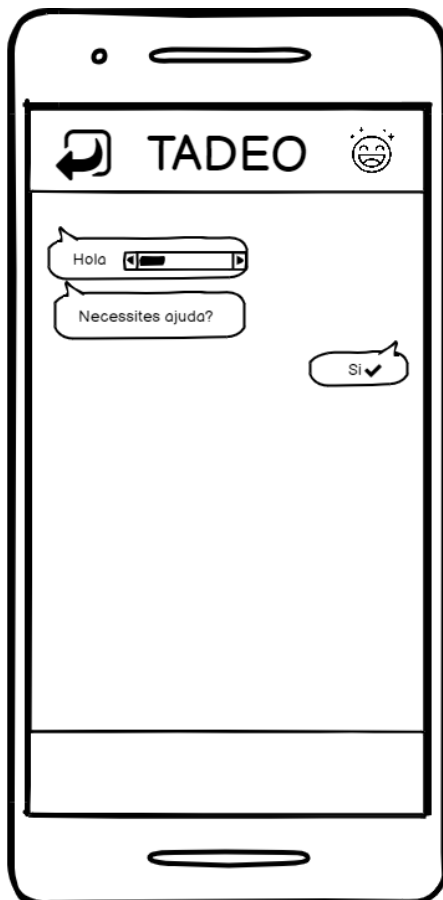
Per accedir al xat de Tadeo i rebre els consells has de clicar a sobre la bafarada amb la paraula *xat*.



(19) Pantalla xat:

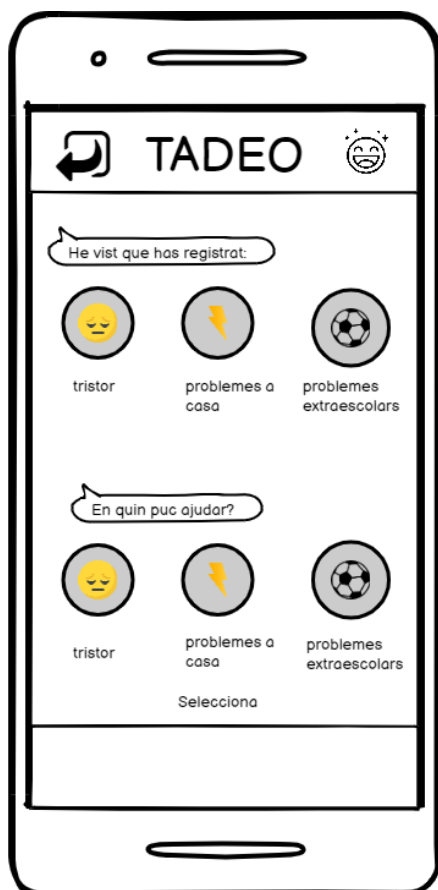
Aquí tenim una pantalla per procedir o no a obtenir consells. Tadeo et parla i et pregunta si necessites ajuda:

- Si li dones al botó que fica SI continua la conversa.
- En cas de que és boti que NO doncs et portarà un altre cop a la pantalla principal.



(20) Pantalla xat resposta SI:

Si la resposta a la pregunta és SI, sortirà el missatge a la pantalla de la conversa i seguidament parlarà Tadeo un altre cop.



(21) Pregunta xat consell Tadeo:

Tadeo parla en el seu torn i et comenta el que ha registrat últimament.

Pregunta que en quin et pot ajudar. TÚ has de seleccionar una de les icones per a què et doni consells.

Botò a dalt a l'esquerra per tornar a la part de la conversa anterior.



(22) Pantalla xat consells:

Un cop seleccionat el problema del qual vols que et parli, surten els consells de Tadeo.

Botó a dalt a l'esquerra per tornar a parts anteriors de la conversa.

Botó abaix per acceptar els consells i anar a la següent pantalla.



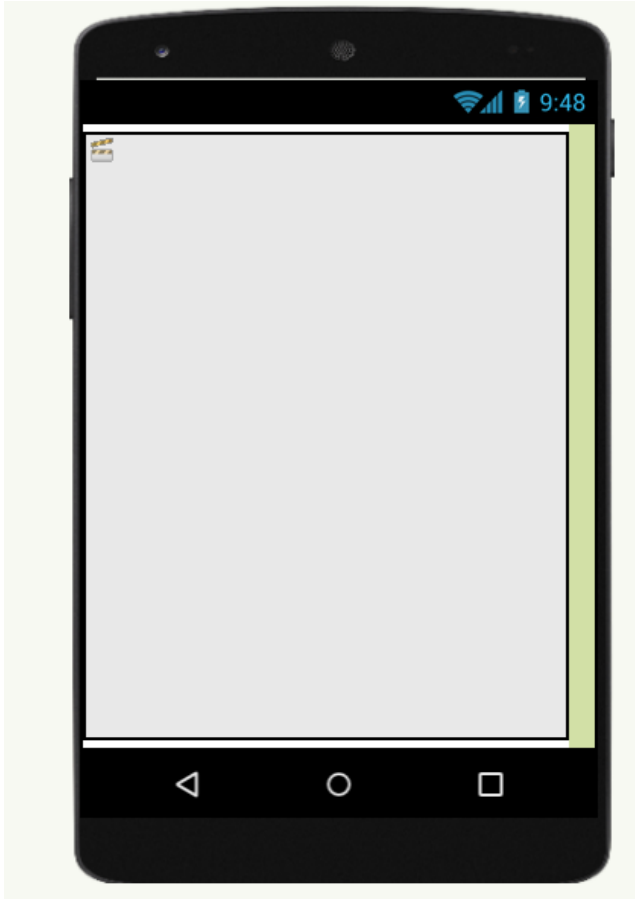
(23) Pantalla xat més consells:

Tadeo et pregunta si necessites més consells.

Si la resposta és SI, sortirà escrit a la conversa i tornarà a sortir la pantalla nº 21 per escollir sobre què vols el consell i tornar a fer el procés.

Estat actual de desenvolupament del prototip

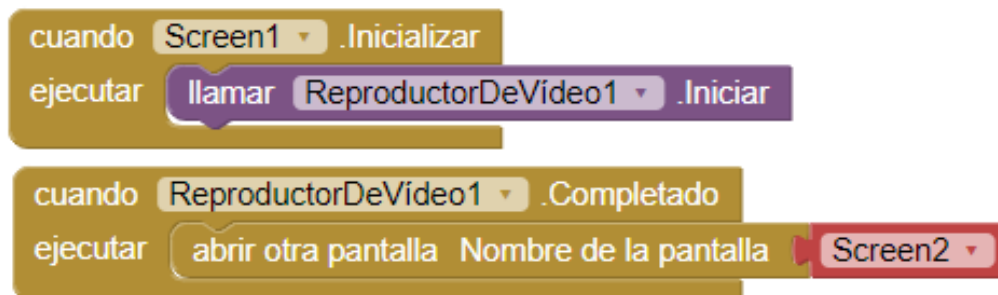
La nostra aplicació, actualment, es troba en aquest estat de desenvolupament.

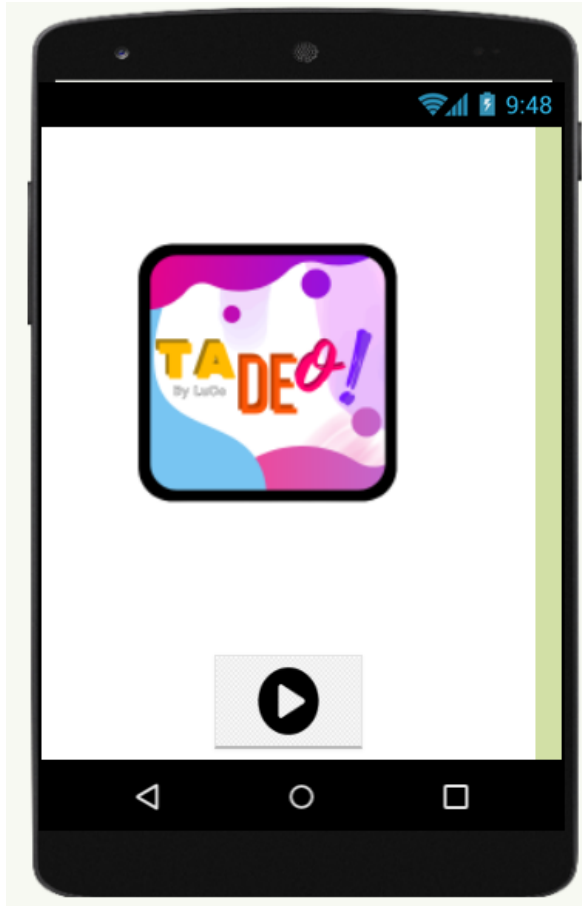


Pantalla d'inici logo empresa:

Aquesta és la primera pantalla que surt al iniciar l'aplicació. En ella surt un video animació amb el logo de la nostra empresa.

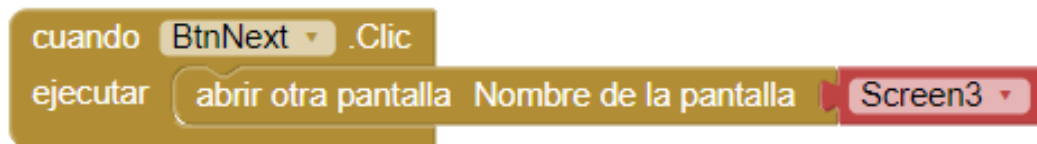
Al acabar el video s'obre automàticament la següent pantalla.





Pantalla per obrir l'aplicació:

Segona pantalla que surt al obrir l'aplicació. Amb la icona de l'app i un botó per passar al registre, següent pantalla.





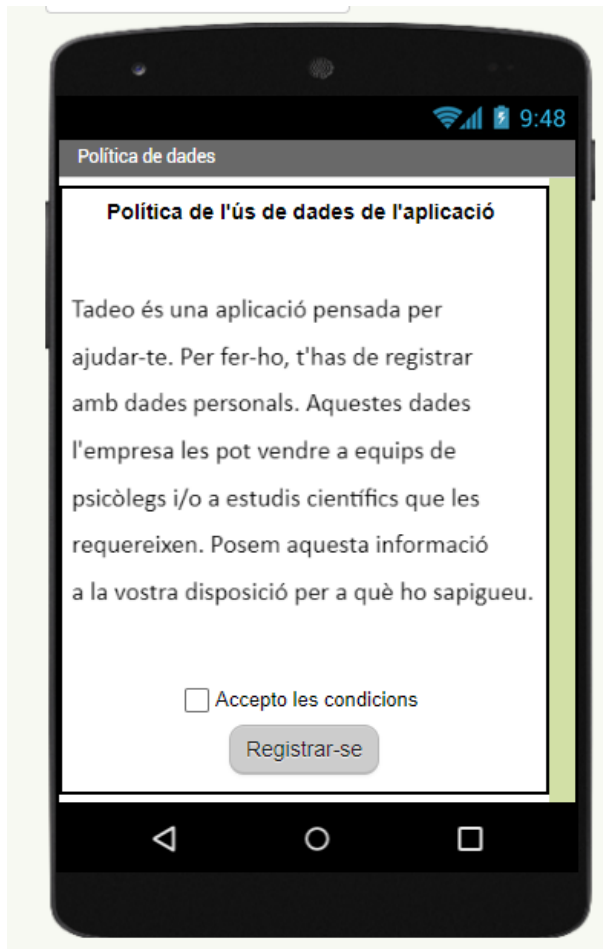
Pantalla per començar el registre :

Una etiqueta fa una pregunta a mode d'introducció.

I l'altre funciona com a botó amb la paraula Registra't. Al clicar a sobre s'obre la següent pantalla.

cuando REGISTRAT ▾ .Clic

ejecutar abrir otra pantalla Nombre de la pantalla ▶ Screen3_1 ▾



Condicions de dades:

Pantalla on s'informa sobre l'ús de les dades personals a l'aplicació.

Hi ha una casella de selecció que s'ha d'acceptar perquè s'habiliti el botó de registre.

Si està verificada al clicar al botó *registrar-se*, passa a la següent pantalla.





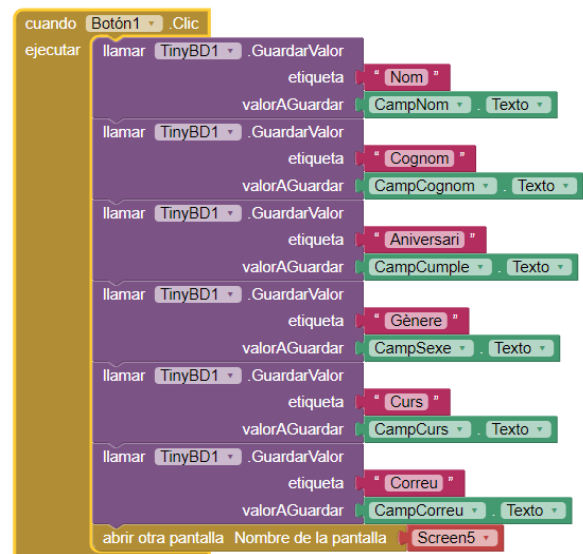
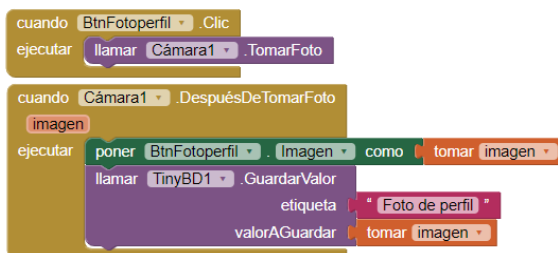
Pantalla de registre:

Primera pantalla d'enregistrament.

Al clicar sobre el ninot s'obre la càmera per poder posar-te una foto de perfil, que també es guarda a la memòria.

Després apareixen sis camps que s'han d'emplenar amb el que demanen i les respostes es guarden també.

Al final de la pantalla un botó per continuar.

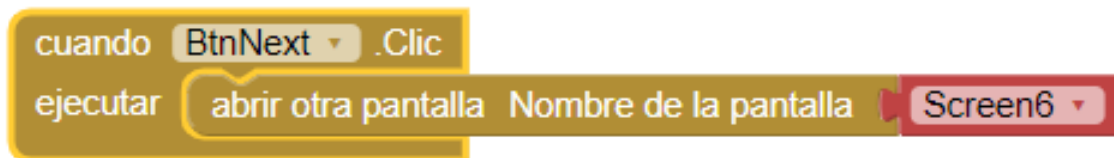


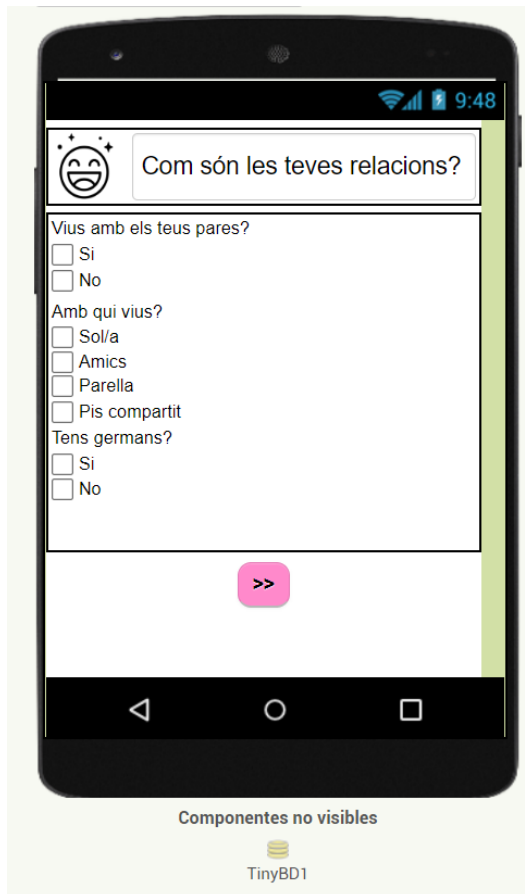


Pantalla on volem saber més :

Apareix el ninot Tadeo de l'aplicació, es presenta i t'invita a seguir amb el registre de dades.

El botó situat a la pantalla que et porta a la següent.



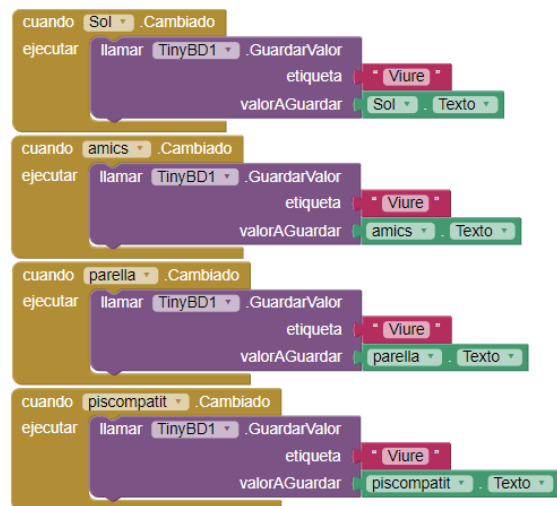
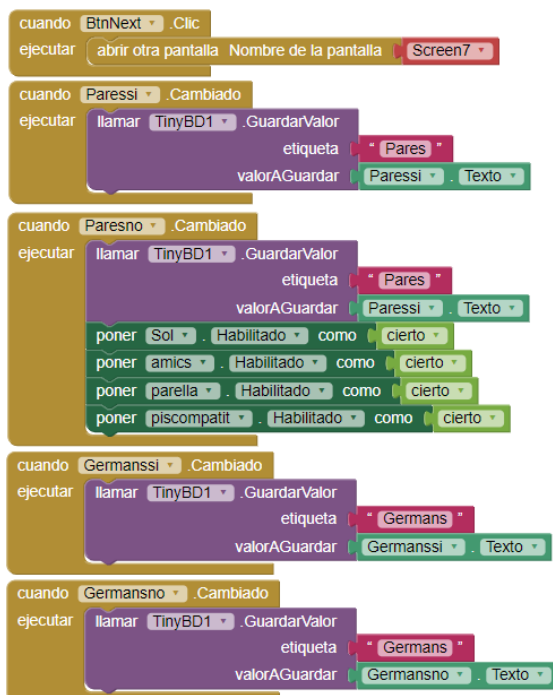


Pantalla preguntes de les teves relacions:

Preguntem si viu amb els pares. S'ha de seleccionar una de les dues caselles. Si la resposta marcada és No, s'habiliten les altres opcions.

Totes les respostes es registren a la memòria.

Botó abaix per continuar.



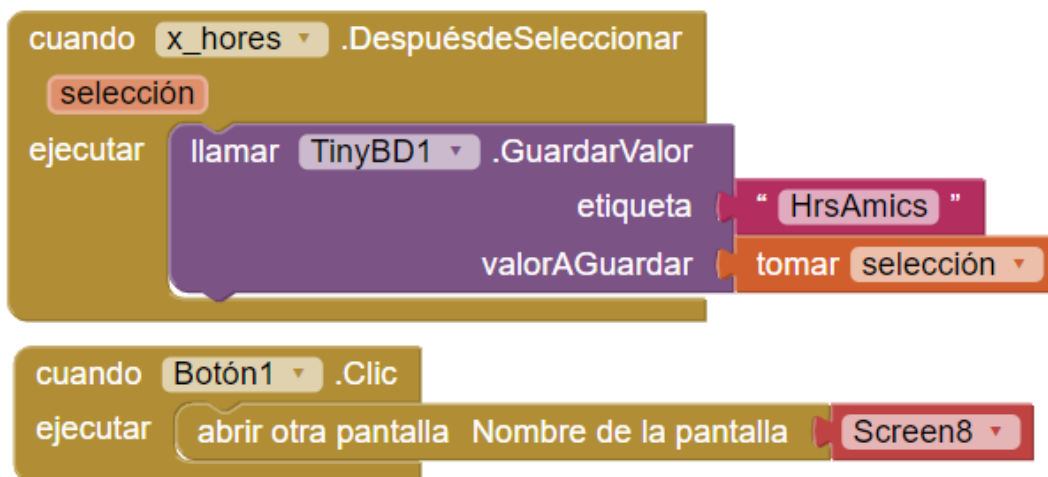
Activar Win



Pantalla de preguntes dels amics:

Pantalla on ens interessem per les relacions d'amistat de la persona i el temps que hi dediquen. Hi ha un desplegable per indicar el nombre d'hores que els dedica. La resposta es registra.

Botó abaix per continuar.



Conclusions i valoracions

Ara ja coneixeu tot sobre la nostra empresa i aplicació.

Han sigut mesos de treball, cooperació i esforç i estem contents amb el resultat final, encara que som conscients que sempre pot ser millor.

Pensem que la nostra aplicació seria útil i funcional a la vida real, per això l'hem inventat, i que compliria amb l'objectiu d'ajudar a qui ho necessités.

També estem contents amb el mètode de treball del projecte, ja que és el primer projecte important que construïm seguint un ordre, uns passos lògics i ordenats començant pel principi i creant unes bones bases perquè tot pugui sortir bé. I pensem que ens pot ser útil a l'hora de plantejar altres treballs en el futur, per tant, ja ens emportem una cosa positiva.

Pensem que és una molt bona iniciativa per part de mSchools i l'escola perquè és un treball guiat però on nosaltres fem tot. Ens permet ser nosaltres qui aconseguim els objectius i fer les tasques establertes amb creativitat i llibertat.

També ens ha permès veure la complexitat i el treball que hi ha darrera de les grans iniciatives, demostrant-nos que si volem aconseguir qualsevol cosa a la vida, haurem d'invertir hores, esforç i cap.

Estem molt contents d'haver participat en aquest projecte educatiu, estem contents amb el resultat i és una molt bona iniciativa que esperem que continuï en marxa molts anys més.

Luco