

### Tomás Alcaide - Laia Subirats - Jordi Ryhr - Joel Cruz

# STUDIUM 21

# La nova forma de triar estudis al S. XXI



4 EDUCACIÓN

0

Cicles?

Orientació acadèmic

Prefereixes Ba

Test

 $\bigcirc$ 

Studium 21

# Índex

Presentació del projecte	5
El problema que volem resoldre Què?	<b>6</b> 6
Qui?	6
Quan?	7
On?	7
Per que?	1
La nostra empresa	9
Pla de negoci	10
Proposta de valor	10
Ajudar als usuaris a triar estudis superior	10
Ajudar als usuaris a descobrir la passió i/o vocació de l'usuari	10
Oferir un servei eficient i gratuït	11
Relació amb els clients	11
Reviews i opinions	11
Email i/o xarxes socials	11
Canals	11
Web oficial	11
App Store / Play Store / Windows Store	11
Segment de mercat	12
Clients i consumidors tots els adolescents	12
Clients i consumidors els estudiants indecisos sobre el seu futur	12
Clients instituts i universitats	12
Vies d'ingrés	12
Publicitat	12
Venta de dades	12
Estructura de costos	13
Programació i Ilicències	13
Equipament informàtic	13
Publicitat	13
Connexió a internet	13
Lloguer d'oficina	13
Recursos clau	13
Finançament inicial	14
Personal qualificat (Programadors i dissenyadors)	14
Activitats clau	14
Desenvolupament de l'aplicació	14
Manteniment de l'aplicació i actualitzacions periòdiques	14
Associats clau	14

Agències de publicitat	14
Google i Apple	14
Entitats educatives (Universitats i instituts)	15
Funcionalitat de la aplicació	16
Mapa de funcionalitats	16
Introducció	18
Configuració	18
1.1 Idioma aplicació	18
1.1.1 Català	18
1.1.2 Castellà	19
1.1.3 Anglès	19
1.2 Registre de persona	19
1.2.1 Registre de persona obligatori	19
1.2.1.1 Nom i cognoms	19
1.2.1.2 Correu electrònic	19
1.2.1.3 Data de naixement	20
1.2.1.4 Curs	20
1.2.1.5 Escola / Insitut	20
1.2.1.6 Població	20
1.2.2 Registre de persona no obligatori	20
1.2.2.1 Sexe	20
Autoconeixement	21
2.1. Què m'agrada?	21
2.1.1 Extraescolars	21
2.1.2 Hobbies	21
2.2. Com sóc?	21
2.3. Què m'agradaria estudiar?	22
2.4. Qui vull ser?	22
Test	22
3.1 Test de personalitat MBTI	22
3.2 Test d'orientació acadèmica	23
3.2.1 Batxillerat o Cicles Formatius	23
3.2.2 Universitat o altres	23
3.2.3 Estudis	23
3.2.3.1 Ciència i Tecnologia	24
3.2.3.2 Ciencies socials	24
3.2.3.3 Lletres	24
3.2.3.4 Esports	24
3.2.3.5 Arts	24
3.2.3.6 Altres	24
Resultats i conclusions	24
4.1. Comparació dels resultats	25
4.2. Recomanacions	25
Contacta'ns	25

E 1. Dèging web	25
	25 25
5.1.1 WIX	20
5.2 Adi Xes Socials	20
5.2.1 Ginali	20
5.2.2 Instagram	20
5.2.3 Twitter	20
5.2.4 Toulube	20
	20
Dissenv de la interfície de l'anlicació	20
Disseny de la internete de l'aplicació Pantalla de càrrega	20
	20
	20
Registre d'usuari (dades obligatòries)	20
Registre d'usuari (dades obligatories)	20
Menú principal	30
Pantalla de contacte	31
Autoconeixement	31
Test de personalitat MBTI	32
Test d'orientació acadèmica	32
Pantalla de finalització del Test	33
Resultats (Comparació)	33
Resultats (Test de personalitat MBTI)	34
Resultats (recomanacions)	34
Enviar queixa	35
Tests antics	35
Configuració	36
Compte	36
Estat actual de desenvolupament	37
Conclusions i valoracions	46

# Presentació del projecte

*Scientia Technologies* és una empresa de Barcelona que es dedica al desenvolupament d'aplicacions educatives per a mòbil. Va ser fundada el desembre de 2021 amb supervisió de l'Escola Joan Pelegrí.

El primer projecte de l'empresa és *Studium 21*, una aplicació educativa que té com a objectiu ajudar els adolescents a decidir què estudiar en el seu futur.

L'aplicació descobrirà l'orientació de futur de l'usuari a través d'un test acadèmic i personal ben estructurat. A partir dels resultats obtinguts s'elaborarà un perfil acadèmic complet i es mostrarà a l'usuari les opcions d'estudis superiors que més s'adapten als seus gustos i preferències.

L'empresa també té com a objectiu oferir un servei eficient i gratuït que pugui ser utilitzat per tots els joves interessats. No importa si t'agraden les matemàtiques o la filosofia, *Studium 21* està dissenyada per estudiants amb la finalitat d'ajudar estudiants.

La nostre aplicació vol fomentar "L'Objectiu de Desenvolupament Sostenible 4", que és un dels 17 Objectius de Desenvolupament Sostenible establerts per les Nacions Unides el 2015. Aquest objectiu es va crear per garantir una educació inclusiva, equitativa i de qualitat i per promoure oportunitats d'aprenentatge arreu del món.





# El problema que volem resoldre

# Què?

El problema a resoldre és la indecisió a l'hora d'escollir què t'agradaria ser de gran i el camí que has de seguir per arribar allà. Una gran part dels adolescents es senten perduts quan han de començar a pensar en el seu futur, sovint provocant estrés, ansietat i dubtes sobre un mateix.

Les persones tenim gustos i preferències però de vegades no sabem transformar la nostra passió en un feina útil per a la societat. No caiguis en la trampa d'estudiar el que sembla més senzill, estudia el que més t'agrada i no el que està millor remunerat, perquè recorda, si segueixes la teva passió, els diners vindran sols.

La nostra aplicació estarà dissenyada per recomanar als usuaris els estudis superiors que més s'adaptin a les seves preferències i habilitats.

Aquesta aplicació utilitzarà un algoritme per elaborar uns resultats basats en dos qüestionaris tancats que respondrà l'usuari: el primer, centrat en l'apartat acadèmic, i el segon, centrat en la personalitat. Després, l'aplicació interpretarà els resultats i els compararà amb un tercer qüestionari de resposta oberta sobre l'autoconeixement que l'usuari haurà respòs anteriorment.

A partir dels resultats, l'aplicació et mostrarà diferents opcions i carreres superiors a escollir que creiem que seran aptes per a tu.

# Qui?

Aquest problema afecta a tots els estudiants que estan indecisos quan han d'escollir la seva carrera i el seu futur, concretament aquells que cursen 4t d'ESO, batxillerat o cicles formatius.

El perfil d'estudiant que busquem ajudar són persones determinades a seguir la seva passió, tot i que algunes en aquest punt encara no sàpiguen quina és.

Els estudiants podran fer servir la nostra aplicació per guiar-se a escollir els estudis que més s'ajustin a les seves qualitats.

# Quan?

El problema és present des de ben petit quan algú et pregunta "Què vols ser de gran?", però la necessitat de resoldre el problema no arriba fins a l'etapa educativa de la ESO.

De petit, tothom pensa que de gran vol ser astronauta, policia o bomber, però només una petita part es dedicarà realment a aquestes professions. Quan arriba l'adolescència, la realitat xoca amb els somnis infantils i canvia la manera de pensar de les persones, creant així la necessitat de sentir-se útils per a la societat.

La nostra aplicació resultarà útil en qualsevol moment, ja que els tests es poden fer en qualsevol moment, al metro de camí a casa, al llit abans de dormir o entre classes a l'escola.

# On?

El problema està present sempre, però depenent de la persona sentirà les inquietuds en un moment o en un altre. És possible que ho pensi a l'escola a l'hora de parlar d'estudis o potser ho pensa quan està a casa veient un vídeo sobre el que li agrada.

La naturalesa del problema és psicològica, ja que té origen a la ment de cadascú, per tant es pot presentar a qualsevol espai físic.

La nostra aplicació estarà disponible exclusivament per mòbils, per tant, es podrà accedir des de qualsevol lloc amb connexió a internet.

# Per què?

Les persones pateixen el problema perquè la societat en la que vivim ens força a treballar per poder viure, creant així inquietuds i desig d'aconseguir una bona feina com per exemple ser enginyer, advocat, professor...etc.

És probable que el teu entorn creï expectatives en relació als teus estudis, provocant-te estrés i la necessitat d'arribar al teu potencial màxim.

### Studium 21

Aquest sentiment no té perquè ser dolent, ja que incita a les persones a superar-se i a contribuir en el món laboral, però sovint dona la imatge de que tenir una professió respectada com metge o astronauta és la única forma de ser útil en la societat i guanyar-se la vida, quan en realitat hi ha un munt d'altres oficis menys coneguts que ajuden per igual. Per això en última instància et recomanem sempre seguir les teves passions.

# La nostra empresa

Scientia Technologies és una empresa que està formada per 4 estudiants de secundària de l'Escola Joan Pelegrí.

Nosaltres som: en **Joel Cruz** (CEO), en **Jordi Ryhr** (Enginyer de programació), la **Laia Subirats** (Dissenyadora) i en **Tomás Alcaide** (Especialista en marketing i comunicació).

Aquest projecte és extens i requereix moltes habilitats diferents. Com a empresa hem intentat destinar cada tasca a la persona més preparada, combinant el treball individual amb el treball en grup.

La presència a les xarxes socials és vital per a l'èxit de la nostra empresa, per tant Scientia Technologies té comptes a:



https://www.youtube.com/channel/UCteuZsiKX4YgzCERdI\_kCNg https://twitter.com/Scientiatechno https://www.instagram.com/scientiatechnologies/ technologiesscientia@gmail.com

# Pla de negoci



*Scientia Technologies* és una empresa de Barcelona que es dedica al desenvolupament d'aplicacions educatives per a mòbil. Va ser fundada el desembre de 2021 amb supervisió de l'Escola Joan Pelegrí.

La informació mostrada a continuació correspon al pla de negoci de l'aplicació Studium 21

## Proposta de valor

### - Ajudar als usuaris a triar estudis superior

Studium 21 està dissenyada per oferir suport i serveis d'orientació acadèmica als estudiants que estiguin cursant l'educació secundària obligatòria (ESO) o altres estudis com batxillerat o cicles formatius.

### - Ajudar als usuaris a descobrir la passió i/o vocació de l'usuari

L'aplicació intentarà guiar els estudiants a descobrir quin rol/s podrien portar a terme en el futur a la societat. Comparant els resultats d'un test de personalitat (MBTI), un

test d'orientació acadèmica d'elaboració pròpia i un qüestionari d'autoconeixement, Studium 21 serà capaç d'elaborar una recomanació d'estudis precisa.

### - Oferir un servei eficient i gratuït

Steve Jobs va revolucionar la indústria del mòbil creant els primers *lphone* i Jeff Bezos va revolucionar el comerç electrònic amb *Amazon*.

Studium 21 no revolucionarà ninguna indústria, però si que podrà oferir comoditat, eficiència i un servei gratuït als usuaris.

### Relació amb els clients

### Reviews i opinions

El nostre objectiu és aconseguir la millor aplicació possible, per tant, l'empresa rebrà sempre positivament les *reviews* i opinions que els usuaris puguin fer a canals oficials com *Google Play* o *App Store*.

### - Email i/o xarxes socials

Scientia Technologies considera molt important la comunicació client-empresa, raó per la qual estem oberts a rebre propostes de millora per part dels usuaris. Aquestes interaccions es podran fer a la mateixa aplicació o a través de les xarxes socials de l'empresa.

### Canals

### - Web oficial

Com empresa volem que la nostra aplicació arribi al màxim número de persones possible. Studium 21 podrà ser descarregada només des de canals segurs, incloent la pàgina web oficial de l'aplicació.

### - App Store / Play Store / Windows Store

Studium 21 a part de poder ser descarregada a través de la pàgina web de l'aplicació també estarà disponible a les plataformes oficials de *IOS*, *Android* i

*Windows*. Volem seguretat per als nostres usuaris, per tant Studium 21 no es podrà descarregar des de cap altre web o aplicació.

### Segment de mercat

### - Clients i consumidors tots els adolescents

Studium 21 és una aplicació dissenyada per adolescents amb l'objectiu d'ajudar a tots els joves a buscar la seva passió sense dificultats afegides.

### - Clients i consumidors els estudiants indecisos sobre el seu futur

Scientia Technologies ha desenvolupat Studium 21 per ajudar als estudiants durant el complex procés d'escollir cap a on orientar els seus estudis, convertint-los en clients i consumidors de l'empresa.

### - Clients instituts i universitats

Studium 21 podrà ser utilitzada per institucions educatives per instar els seus estudiants a provar-la i obtenir una primera orientació de futur. L'empresa podria després facilitar les dades dels estudiants a les escoles per ajudar-les a conèixer el perfil educatiu i personal de l'estudiant.

## Vies d'ingrés

### - Publicitat

Un dels objectius de l'empresa és mantenir Studium 21 gratuït per tal de que qualsevol estudiant interessat pugui utilitzar els nostres serveis. Oferir aquest servei té un preu, i és la publicitat. L'aplicació tindrà sistemàticament anuncis diversos de diferents anunciants per poder pagar els costos de desenvolupament i manteniment.

### - Venta de dades

A part de la publicitat, l'aplicació també recaudarà ingresos venent dades a posibles clients, sempre estudiant abans quin ús de la informació es farà, per tal de respectar la privacitat de l'usuari. Només es comercialitzaran dades estadístiques i no personals. Com hem dit abans, el nostre objectiu és ajudar i no volem posar en perill a l'usuari de l'aplicació.

### Estructura de costos

### - Programació i llicències

Studium 21 està programada utilitzant App Inventor, que és una plataforma de programació gratuïta, però si fos una aplicació comercial, segurament necessitaríem comprar llicències per fer diferents tasques com la creació de la pàgina web o dels vídeos promocionals.

### - Equipament informàtic

No es necessiten molts recursos materials per fer funcionar una aplicació com Studium 21, però si que és essencial disposar d'un ordinador potent capaç de programar el codi de l'aplicació.

### - Publicitat

Programar és difícil, però donar a conèixer el producte a vegades pot ser encara més complicat. Per això la creació de màrqueting de qualitat té un preu elevat que forma part del cost total. A vegades hi ha productes que tenen molta publicitat però després són de mala qualitat i també hi ha fantàstics productes que mai tenen èxit per falta d'una bona campanya de màrqueting. Com a empresa volem aconseguir la millor aplicació i per això és estrictament necessari elaborar publicitat de qualitat.

### - Connexió a internet

Tenir connexió a internet és bàsic per poder programar la nostra aplicació al núvol. Com va dir Bill Gates (fundador de Microsoft) fa uns anys, "si el teu negoci no està a internet, el teu negoci no existeix".

### - Lloguer d'oficina

Per desenvolupar Studium 21 no serà necessari disposar d'una oficina, però si Scientia Technologies fos una empresa registrada hauriem de tenir una oficina per cumplir amb el marc legal, representant una despesa més.

### **Recursos clau**

### - Finançament inicial

Studium 21 no necessita una gran quantitat de recursos clau per funcionar, però sí que necessita finançament inicial per poder pagar les despeses de programació i de publicitat. Finançament que després hauria de ser recuperada quan l'aplicació comencés a ingressar diners a través de la venda de dades i la publicitat.

### - Personal qualificat (Programadors i dissenyadors)

Per crear una aplicació és necessari tenir coneixements avançats de programació i disseny. Studium 21 no seria possible sense programadors i dissenyadors capaços de transformar una idea en una aplicació funcional.

# Activitats clau

### - Desenvolupament de l'aplicació

Primer de tot, és essencial tenir l'aplicació programada abans llançar-la al mercat, per tant desenvolupar l'aplicació és una tasca prioritària de Scientia Technologies.

Crear una aplicació complexa no és fàcil, però amb el temps i l'esforç suficient Studium 21 serà capaç d'ajudar a centenars d'estudiants a buscar la seva passió.

### - Manteniment de l'aplicació i actualitzacions periòdiques

Encara que aconseguim una fantàstica aplicació, sempre hi haurà coses a millorar. La nostra empresa estarà contínuament revisant i actualitzant l'aplicació per tal de millorar cada dia l'experiència de l'usuari.

# Associats clau

### - Agències de publicitat

Com hem comentat abans, la publicitat és clau per fer arribar la nostra aplicació als

estudiants, i per fer-ho necessitem una agència de publicitat que ens pugui ajudar a fer la nostra campanya de màrqueting.

### - Google i Apple

Dues de les empreses tecnològiques més grans del món, creades per 3 visionaris a Silicon Valley. Google té Android i Apple té IOS. Necessitem disposar dels seus serveis per comercialitzar Studium 21 a les seves plataformes i adaptar l'aplicació a cada sistema operatiu.

### - Entitats educatives (Universitats i instituts)

Una de les nostres línies de negoci és vendre les dades a entitats educatives per ajudar-les a saber més sobre els seus alumnes i poder orientar-los millor acadèmicament i personalment. Per tant, estar en contacte amb aquestes entitats és una activitat econòmica positiva per a l'empresa.

# Funcionalitat de la aplicació

# Mapa de funcionalitats



Studium 21



# Introducció

Nosaltres som Scientia Technologies, i el nostre objectiu és ajudar als estudiants a decidir què estudiar després d'acabar l'etapa d'educació obligatòria.

La nostra aplicació estarà dissenyada per recomanar als usuaris els estudis superiors que més s'adaptin a les seves aptituds i preferències.

L'aplicació que desenvoluparem utilitzarà un algoritme per elaborar uns resultats basats en dos qüestionaris tancats que respondrà l'usuari: el primer, centrat en l'apartat acadèmic, i el segon, centrat en la personalitat. Després, l'aplicació interpretarà els resultats i els compararà amb un tercer qüestionari de resposta oberta sobre l'autoconeixement que l'usuari haurà respòs anteriorment.

La nostra motivació és aconseguir una aplicació intuitiva i útil per facilitar la complicada tasca d'escollir què voler estudiar en el futur. Som conscients de l'estrès i ansietat que aquest procés pot crear en els estudiants, i per aquesta raó volem transformar-lo en una experiència única i gratificant.

### 1. Configuració

La configuració de l'aplicació serà el primer pas que l'usuari haurà de seguir per tal d'ajustar les funcions de l'aplicació a les seves preferències. Gràcies al seu registre, la seva informació personal serà guardada a la base de dades de l'empresa, ajudant així a millorar l'experiència de l'usuari. El nostre objectiu és aconseguir un procés de configuració àgil per l'usuari, només demanant les dades i preferències estrictament necessàries.

### 1.1 Idioma aplicació

L'idioma és una funció essencial de qualsevol aplicació, ja que ens permet utilitzar-la fluidament sense complexitats adicionals.

El nostre públic objectiu esperem que sigui de Barcelona, ja que els resultats i conclusions mostraran exclusivament recomanacions d'estudis superiors en aquesta àrea.

### 1.1.1 Català

L'aplicació estarà disponible en català perquè aquest és un dels dos idiomes oficials de Catalunya i és la llengua més utilitzada en els àmbits educatius.

### 1.1.2 Castellà

L'aplicació també estarà disponible en castellà perquè aquest és juntament amb el català un dels dos idiomes oficials.

### 1.1.3 Anglès

Finalment, l'aplicació també estarà disponible en anglès ja que és l'idioma més parlat a nivell global.

L'opció d'escollir l'idioma serà fàcil per l'usuari ja que només haurà de seleccionar una de les tres opcions fent clic a un botó fàcilment visible a la pantalla.

Escollir l'idioma serà el primer pas en el registre de l'usuari.

### 1.2 Registre de persona

Un cop l'usuari hagi escollit l'idioma de preferència, la segona part de la configuració es basarà en un registre bàsic de l'usuari. Només es demanarà informació personal essencial per poder crear la base de dades de l'aplicació. El registre tindrà una part obligatòria i una part opcional.

### 1.2.1 Registre de persona obligatori

En aquesta part del registre l'usuari haurà d'emplenar obligatòriament una sèrie de dades personals.

### 1.2.1.1 Nom i cognoms

### 1.2.1.2 Correu electrònic

És indispensable aquesta informació per a l'empresa, ja que serà la via comunicativa principal amb l'usuari per qualsevol dubte o problema durant l'ús de l'aplicació.

### 1.2.1.3 Data de naixement

En aquest apartat l'usuari podrà escriure el dia, el mes i l'any del seu naixement en una data no anterior al 2000. El límit s'estableix en aquest any ja que l'aplicació està dissenyada per alumnes que estiguin estudiant a la ESO o estiguin cursant ja algun tipus d'estudi superior.

### 1.2.1.4 Curs

En aquest camp l'usuari podrà escollir si està cursant la ESO (en cas afirmatiu quin curs està fent) o si està cursant batxillerat, cicles formatius, estudis universitaris o altres.

### 1.2.1.5 Escola / Insitut

En aquest apartat l'usuari haurà d'escriure el nom de la seva escola o institut. La resposta serà contrastada amb la llista de centres d'ensenyament existents a Catalunya.

### 1.2.1.6 Població

En aquest camp l'usuari haurà d'escriure el nom de la població on té la residència en el moment de fer el registre. La resposta serà contrastada amb la llista de pobles i ciutats de Catalunya.

### 1.2.2 Registre de persona no obligatori

En aquesta part del registre l'usuari tindrà l'opció d'emplenar una sèrie de dades personals.

### 1.2.2.1 Sexe

Considerem que saber el sexe de l'usuari no és essencial i per tant no considerem ètic obligar a respondre aquesta pregunta. Tot i així preguem a l'usuari contestar-la, ja que la seva resposta pot ser útil per l'empresa a l'hora de fer estadístiques.

Emplenar el registre de persona serà fàcil per l'usuari, ja què disposarà d'un quadre de text o d'un seguit d'opcions per respondre cada qüestió. Serà un procés àgil que l'usuari podrà respondre en menys de 5 minuts.

Emplenar el registre de persona serà el segon i últim pas en el registre de l'usuari.

### 2. Autoconeixement

L'autoconeixement en l'aplicació mantindrà un paper important, tenim intenció de veure la visió que té l'usuari sobre ell mateix i determinar algunes de les característiques de la seva personalitat. Tota persona té un sentiment d'autopercepció que influeix en l'autoconcepte. L'autopercepció es uns dels elements més importants en l'autoconeixemnt. Serà una de les parts que tindrem en compte alhora de comparar els resultats dels dos test obtinguts.

### 2.1. Què m'agrada?

Aquesta pregunta és important respecte de l'aplicació perquè saber què és el que li agrada a l'usuari és un fet que podem tenir en compte alhora de donar-li els seus resultats. Si hi ha alguna cosa que li agrada, el pot motivar a seguir endavant i pensar quines sortides pot arribar a tenir en un futur.

### 2.1.1 Extraescolars

La idea és saber si fora del centre d'ensenyament es realitza algun tipus d'activitat, ja sigui d'esport, musical o artística.

### 2.1.2 Hobbies

Volem saber si té alguna afició o passatemps que faci habitualment en el seu temps lliure o per entreteniment.

L'aplicació proporcionarà a l'usuari un quadre de text on haurà de escriure el què li agrada.

Aquesta és la primera part que respondrà l'usuari en l'apartat de autoconeixement.

### 2.2. Com sóc?

Ens agradaria conèixer si l'usuari té punts forts o punts dèbils que el facin diferent i marquin la seva personalitat. Com es descriu ell mateix sense cap tipus de pregunta, coses que podem tenir en compte alhora d'aconseguir els seus resultats.

L'aplicació tindrà un quadre de text on l'usuari haurà de escriure com és.

Aquesta serà la segona part que respondrà l'usuari en l'apartat de l'autoconeixement.

### 2.3. Què m'agradaria estudiar?

Aquesta pregunta es basa en saber si la persona té alguna idea de que vol fer o estudiar al acabar els estudis obligatoris.

Se li proporcionarà a l'usuari un quadre per poder escriure què li agradaria estudiar. Aquesta pregunta no serà obligatoria, ja que molts dels usuaris no tindrà cap idea sobre quins estudis vol agafar.

### 2.4. Qui vull ser?

Aquesta pregunta és similar a l'anterior en que es pregunta a l'estudiant sobre coses que escolliran en el futur, però en aquesta ens interessa més algun possible ofici que voldria ocupar.

Igual que l'anterior, es proporcionarà a l'usuari un quadre perquè escrigui alguna idea sobre el que té pensat.

### 3. Test

La secció del test es la més important de l'aplicació, ja que es la que ens permet donar les recomanacions sobre els estudis de l'estudiant. Això ho farem a partir d'un test de personalitat i un test d'orientació acadèmica.

### 3.1 Test de personalitat MBTI

L'aplicació farà un test predeterminat per determinar una idea més objectiva de la personalitat de l'usuari. Aquest qüestionari estarà basat en el popular test de personalitat MBTI que determina la personalitat d'entre 16 grups diferents dividits entre 4 caràcters per personalitat, cada un amb dos variants: extrovertit o introvertit, sensorial o intuïtiu, pensador o emocional i qualificador o perceptiu. Cada personalitat té una combinació d'aquests caràcters diferents.

També és important saber que el MBTI no mesura l'aptitud. Només indica la inclinació cap a una preferència respecte a una altra. Per aquesta raó, no és correcte descriure algú que posseeix una alta puntuació en extraversió en comparació amb introversió en un test MBTI com a 'més' extravertit: només es pot indicar que posseeix una preferència més definida.

### 3.2 Test d'orientació acadèmica

El següent test que es farà serà un d'orientació acadèmica i és el més important per aconseguir el nostre objectiu, que és recomanar els estudis que millor s'adaptin a l'usuari. Es preguntaran coses sobre quins camins generals vols seguir, per exemple, una pregunta podria ser: "Prefereixes Cicles o Batxillerat?" i com a opcions de resposta estarien "Cicles", "Batxillerat" o "No ho sé". La idea és que cada estudi tingui un grup d'etiquetes com "Humanístic" o "Científic" per exemple i així al final del test podrem recomanar els estudis que tinguin aquelles etiquetes.

Primer es faran unes preguntes més generals, i depenent de les respostes que doni l'usuari es començarà a fer preguntes més específiques.

### 3.2.1 Batxillerat o Cicles Formatius

Aquí es preguntarà sobre la preferència de l'usuari sobre si fer Cicles o Batxillerat, i si respon amb un dels dos i no amb "No ho sé" serà molt més fàcil per a nosaltres recomanar-li opcions i, per l'usuari, escollir entre les opcions.

### 3.2.2 Universitat o altres

Aquí es preguntarà si l'usuari sap si després d'estudiar voldria seguir estudiant anant a la universitat o optaria per cursar una carrera especifica.

### 3.2.3 Estudis

Aquí es preguntarà sobre la preferència del tipus d'estudi de l'usuari, que de moment ho hem dividit en sis categories principals, les quals en un futur tindran mes branques amb tots el estudis relacionats amb aquells àmbits. Les categories són: Ciència i Tecnologia, Ciències socials, Lletres, Esport, Art i Altres.

### 3.2.3.1 Ciència i Tecnologia

Aquí estan tots els estudis relacionats amb la ciència i latecnologia, ja sigui física, química, tecnologia industrial, informática, etc.

### 3.2.3.2 Ciencies socials

Aquí estan tots els estudis relacionats amb les ciències socials que estan més relacionats amb les persones com ara l'economia, empresa, etc.

### 3.2.3.3 Lletres

En aquesta categoria estan els estudis relacionats principalment amb l'escriptura, ja sigui una novel·la, un article de revista o un guió per una obra de teatre.

### 3.2.3.4 Esports

Tot el que tingui relació amb els esports estarà en aquesta secció.

### 3.2.3.5 Arts

En aquest apartat s'engloben totes les disciplines de l'art, com il·lustració, animació, escultura, música, etc.

### 3.2.3.6 Altres

Els estudis que no estiguin relacionats amb ninguna d'aquestes categories estarà a l'apartat d'altres.

### 4. Resultats i conclusions

Després de fer la part més important de l'aplicació, el Test, l'usuari serà presentat amb una altra part igualment important ja que és el motiu d'haver fet el Test i de l'aplicació en general, els resultats i conclusions. Aquí és on mostrarem les nostres recomanacions dels estudis superiors que nosaltres creiem que l'estudiant hauria d'escollir d'acord amb els seus gustos i habilitats que posseeix en d'acord als resultats i respostes dels diferents qüestionaris prèviament respostos.

### 4.1. Comparació dels resultats

Aquí l'aplicació mostrarà els resultats del Test junt amb les respostes obertes del qüestionari d'autoconeixement i a partir d'això l'estudiant podrà comparar els resultats d'ambdós i fer les seves conclusions pròpies per veure si realment es veu a sí mateix/a com realment és, o també pot ajudar a veure si les respostes que ha respós són coherents en ambdós casos.

### 4.2. Recomanacions

Aquí és on finalment, després de respondre el Test, l'aplicació analitzarà les seves respostes amb un algoritme complex fet per nosaltres i la conclusió final, l'objectiu de l'aplicació, apareixerà per a recomanar a l'estudiant els estudis superiors que millor s'adaptin a l'usuari, es clar que cal recordar que aquests resultats són només recomanacions que nosaltres oferim i que no tenim cap control sobre els estudis que l'estudiant acabarà escollint.

Si l'usuari creu que els resultats que ha obtingut, ja sigui tant de la comparació com de les recomanacions, són insatisfactoris i/o il·lògics, sempre ens podrà contactar mitjançant l'opció de Contacta'ns que explicarem en el següent apartat del document i que serà accessible tant en la pantalla de Resultats i conclusions com en el menú principal. Les crítiques sempre seran ben acceptades i ens ajudaran a optimitzar i refinar l'aplicació perquè els usuaris en puguin fer un bon ús i, més important, perquè no donem recomanacions errònies a la gent, el qual seria molt greu.

### 5. Contacta'ns

En aquesta secció de l'aplicació l'usuari tindrà l'opció de contactar amb nosaltres a través de totes les nostres les xarxes socials per resoldre dubtes o simplement per informar-se sobre l'empresa i els nostres objectius amb la creació de l'aplicació.

### 5.1. Pàgina web

La pàgina web serà la base de la nostra publicitat com empresa, ja que allà hi haurà informació sobre l'aplicació i el seu desenvolupament, sobre qui som els creadors i fundadors de Scientia Technologies i també sobre les nostres motivacions i objectius empresarials.

### <u>5.1.1 Wix</u>

La pàgina web serà desenvolupada utilitzant el programa en línia gratuït Wix.

Hem escollit utilitzar aquesta eina per la seva multitud de funcions i per la facilitat d'ús.

### 5.2 Xarxes socials

L'empresa tindrà presència en les principals xarxes socials per tal de promocionar la nostra i poder respondre dubtes i propostes de millora dels usuaris.

### 5.2.1 Gmail

L'empresa tindrà un correu electrònic disponible per respondre consultes i propostes de millora efectuades durant el procés d'ús per part de l'usuari. Tots els missatges obtindran resposta per part del nostre equip en un temps màxim d'una semana des-de la consulta de l'usuari.

### 5.2.2 Instagram

L'aplicació tindrà el seu propi compte d'Instagram per publicitar-se i anar actualitzant als usuaris de les noves actualitzacions. Puntualment també podrà servir per realitzar enquestes i respondre dubtes.

### 5.2.3 Twitter

L'empresa tindrà un compte de Twitter on actualitzar als usuaris de les noves actualitzacions en l'aplicació. Ocasionalment també podrà servir per debatre propostes de millora.

### 5.2.4 Youtube

L'empresa tindrà també un compte de Youtube on es publicaran vídeos promocionals de l'aplicació i tutorials d'ús per a l'usuari.

### 5.3 Vídeo informatiu

L'empresa elaborarà un vídeo informatiu de l'aplicació promocionant les seves funcions i defensant els valors ètics i morals de l'empresa. Aquest vídeo serà publicat al compte de Youtube de l'empresa.

### 5.4 Anuncis

L'empresa elaborarà una campanya de publicitat formada per anuncis en les diferents xarxes socials de l'empresa amb l'objectiu de visibilitzar la nostra aplicació i difundir el nostre missatge.

L'usuari podrà contactar fàcilment i en tot moment amb l'equip de Scientia Technologies a través de les diferents plataformes que l'empresa ofereix.

L'opció de Contacta'ns serà accessible tant en la pantalla de Resultats i Conclusions com en el menú principal. Qualsevol crítica serà benvinguda pel nostre equip, ja que amb l'ajuda dels usuaris podrem millorar constantment les funcions de l'aplicació. Studium 21

# Disseny de la interfície de l'aplicació



### Pantalla de càrrega

La pantalla apareixerà momentàniament al entrar a l'aplicació mentre aquesta es carrega.

Es podrà veure el logo de l'aplicació a la part superior amb el seu nom a sota. El logo de la empresa estarà a la part inferior, juntament amb una frase inspiradora per alegrar el dia de l'usuari que canviarà cada cop que utilitza l'aplicació.



### Selecció d'idioma

En aquesta pantalla hi haurà una llista desplegable des de la qual podràs escollir entre un d'aquests tres idiomes: castellà, català o anglès.

L'idioma que seleccionis en aquell moment podrà ser canviat més tard a la pantalla de configuració, la qual podrà ser accedida des del menú principal.



### Qui som?

Aquesta pantalla només apareixerà quan l'usuari entri per primer cop a l'aplicació. Contindrà informació sobre nosaltres com per exemple: qui som i perquè hem dissenyat aquesta aplicació.

En cas que l'usuari vulgui tornar a llegir-la més tard, podrà accedir-hi de nou en qualsevol moment des de la pantalla de contacta'ns.

•
Registre Dades obligatòries:
Nom:
Cognoms:
Correu electrònic
Contrasenya:
Data de naixement:
Curs:

### Registre d'usuari (dades obligatòries)

Aquesta serà la primera pantalla del registre que l'usuari haurà d'omplir facilitant aquestes dades: nom i cognoms, correu electrònic, contrasenya, data de naixement i curs.

En aquesta pantalla només s'hi mostraran les dades obligatòries, les que són de vital importància per a l'empresa.

Algunes d'aquestes dades també seran utilitzades per determinar certs estudis en les recomanacions finals.

Studium 21

•	
Bades opcionals: Gènere: Escola / Institut	1
	•

Studium 21

Comença test

Tests antics

SCIENTIA TEHCNOLOGIES

0

۲

### Registre d'usuari (dades opcionals)

Aquesta serà la segona pantalla de registre que l'usuari haurà d'emplenar amb dades secundàries que potser ell/a no voldrà respondre com: gènere, escola o institut o població de reisdència.

Encara que sigui opcional, omplir aquesta part del registre ens ajudarà a oferir recomanacions millors.

A baix a l'esquerra hi haurà un botó per tornar a les preguntes obligatòries del registre mentre que a la dreta hi haurà un botó per prosseguir i anar al menú principal.

### Menú principal

Aquesta és la pantalla del menú principal on es podrà accedir a un munt de funcions de l'aplicació.

Al centre es podrà veure el logo de l'aplicació, i a sota hi haurà dos botons, un per fer el Test i l'altre per veure els resultats d'antics tests que l'usuari hagi fet.

A baix de tot es podrà veure el logo de l'empresa i si hi cliques et portarà a la pantalla de contacta'ns. A la cantonada de dalt a l'esquerra hi ha un engranatge que si el cliques et portarà a la pantalla de configuració.

Studium 21



Autoconeixement

(Sub-categoria d'autocnxmt.)

0

Œ

### Pantalla de contacte

A la pantalla de contacta'ns es podrà accedir a les nostres xarxes socials com per exemple el nostre correu electrònic, amb el qual els usuaris podran preguntar-nos dubtes o recomanar-nos millores per l'aplicació, i els nostres comptes de Twitter, Instagram i Youtube on hi publicarem més informació sobre nosaltres.

També es podrà accedir de nou a la pantalla de Qui som? per tornar a llegir-ho.

A baix a l'esquerra hi haurà un botó per tornar al menú principal.

### Autoconeixement

La pantalla d'autoconeixement serà la primera part del Test on l'usuari respondrà preguntes obertes sobre sí mateix que després compararem amb les respostes tancades del test d'orientació acadèmica perquè l'usuari pugui veure si ha respós igual a totes les parts del test i assegurar-se de que les nostres recomanacions siguin fiables d'acord amb les seves característiques personals.

La pantalla tindrà un espai on es podrà escriure la resposta, i a baix hi haurà dos botons per moure's entre les diferents preguntes, el botó a la dreta sent per anar endavant i el botó esquerra sent per anar endarrere.



Studium 21



### Test de personalitat MBTI

En aquesta part del Test l'usuari respondrà una sèrie de qüestions sobre la seva personalitat extretes del conegut test MBTI, on es qualifica la teva personalitat en 4 lletres, cadascuna amb 2 configuracions.

Les respostes possibles consistiran en 5 opcions diferents: Molt d'acord, D'acord, Insegur, En desacord i Molt en desacord.

A baix, igual que abans, hi haurà dos botons per moure's entre les diferents preguntes.



### Test d'orientació acadèmica

Aquesta és la part més important del Test on es faran les preguntes sobre l'orientació acadèmica, el qual és el nostre objectiu i en el que volem ajudar als nostres usuaris.

Adalt, a sota del text on diu "test", s'indicarà en quina secció del Test es troba l'usuari.

Les preguntes seran fetes per nosaltres i tindran respostes tancades que l'estudiant fent el test podrà escollir.

A baix, igual que abans, hi haurà dos botons per moure's entre les diferents preguntes.

Studium 21



### Pantalla de finalització del Test

Aquesta és l'última pantalla abans de mostrar els resultats finals, les recomanacions i les conclusions.

Aquí l'usuari podrà veure les seves respostes un últim cop abans de procedir per si ha de fer un canvi d'última hora.

Al mig de la pantalla hi haurà una taula. A la columna de l'esquerra es mostraran les preguntes i a la de l'esquerra les respostes corresponents fetes per l'usuari a cada pregunta.

A baix, el botó de l'esquerra enviarà l'usuari al Test mentre que el de la dreta el finalitzarà i prosseguirà cap als resultats.



### Resultats (Comparació)

Entrant ja en la secció dels resultats, en aquesta pantalla es compararan els resultats de l'apartat d'autoconeixement del test amb les del test d'orientació acadèmica perquè l'usuari pugui observar si ha respós amb precisió i exactitud.

En el mig de la pantalla hi haurà una taula amb 3 columnes i una quantitat indeterminada de files. En la primera columna es dirà el tema que s'està comparant, en la segona columna es mostrarà la resposta que l'usuari hagi respós en la secció d'autoconeixement i, finalment, en la tercera columna estarà la resposta de la secció d'orientació acadèmica.

A baix a la dreat hi haurà un botó per prosseguir cap a la següent secció dels resultats.



0

### Resultats (Test de personalitat MBTI)

Aquí és on es mostraran els resultats del test de personalitat MBTI. A la meitat superior es podran observar les quatre lletres que definiran la personalitat de l'usuari. Cada espai per una lletra té dues opcions diferents, permeten per un total de 16 resultats distincts.

Les opcions per les lletres són:

- 1. E d'extrovertit o I d'introvertit
- 2. S de sensorial o N d'intuïtiu
- 3. T de pensador o F de sentimental
- 4. J de jutjador o P de perceptor.

En la meitat inferior hi haurà un text que explicarà el significat d'aquest resultat a l'usuari i com afectarà en les recomanacions, mentre que a baix hi haurà dos botons per moure's entre les diferents pantalles.

Resultats	(recomanacions)
-----------	-----------------

Aquesta és la pantalla més important, ja que és on es mostraran els estudis que el nostre algoritme ha considerat adequats per a tu.

En el mig de la pantalla es mostraran diferents opcions d'estudis que creiem que seran apropiades per a l'usuari.

A baix hi haurà dos botons per valorar les recomanacions. En cas de que siguin incorrectes, el botó del polze cap a baix portarà l'usuari a una pantalla per enviar una queixa.

Finalment, a les cantonades de baix hi haurà dos botons: el de l'esquerra per tornar a la secció prèvia dels resultats i el de la dreta per tornar al menú principal.

î h. 🗢	22:47	
Resultats		mostrar
Recomanacions		adequa
• (Estudis 1) (Text)	Î	En el r
(Text)  • (Estudis 2) (Text)		d'estudi
(Text) • (Estudis 3)		A baix I
(Text) (Text)		En cas
(Text) (Text)	v	baix poi
Han sigut bones recomanacions?		Finalme
		el de l'e
<b>(</b> )		el de la



### Enviar queixa

En aquesta pantalla l'usuari podrà escollir d'entre múltiples motius per els quals les recomanacions han sigut incorrectes o contradictories. Les vostres crítiques ens ajudaran a millorar l'algoritme per fer la nostra aplicació encara millor.

Al mig de la pantalla hi haurà un quadre amb les diferents opcions, la última sent "Altre", de resposta oberta. Just a sota hi haurà un botó per enviar-nos la crítica.

A baix encara hi haurà els dos botons de valoració, i clicant qualsevol dels dos tornarà enrere cap a la pantalla de recomanacions. Igualment, els dos botons de tornar a la prèvia secció de recomanacions i el de tornar al menú principal també romandran.

•	
Tests antics	3
(Data del Test 1)     (Exemple resultats)     (Exemple resultats)	
(Data del Test 2)     (Exemple resultats)     (Exemple resultats)	
(Data del Test 3)     (Exemple resultats)     (Exemple resultats)	
(Data del Test 4)     (Exemple resultats)     (Exemple resultats)	
(Data del Test 5)     (Exemple resultats)     (Exemple resultats)	
(Data del Test 6)      Borrar test	

### **Tests antics**

En aquesta pantalla l'usuari podrà veure tots els cops que ha respós el test per poder tornar a mirar les seves respostes.

Al mig de la pantalla hi haurà una taula feta d'una sola columna amb tots els tests antics. Cada component de la columna contindrà la data del test i dos exemples de resultats obtinguts, que seran el del test de personalitat MBTI i la recomanació final més recomanada.

Just a sota hi haurà un botó per borrar algun test determinat.

A la cantonada de baix a l'esquerra hi haurà un botó per tornar al menú principal.



### Configuració

En la pantalla de configuració l'usuari podrà canviar diferents aspectes de l'aplicació com l'idioma o el compte.

A la meitat superior hi haurà dos botons, un on hi dirà "Idioma" i l'altre amb "Compte". Clicar el botó d'"Idioma" portarà l'usuari a la pantalla de selecció d'idioma mentre que el botó de "Compte" portarà l'usuari a la pantalla de compte.

A la cantonada de baix a l'esquerra hi haurà un botó per tornar al menú principal.

•
© € 223 <u>Compte</u> Nom:
Cognoms:
Correu electrònic
Contrasenya:
Curs:
Editar Tancar sessió

### Compte

Aquí l'usuari podrà observar les dades del seu compte i podrà canviar-les si vol o tancar sessió per registrar-se amb un compte diferent.

Ocupant quasi tota la pantalla estaran les dades actuals de l'usuari.

A baix hi haurà tres botons: el del mig serà per editar les dades, el de la dreta serà per tancar sessió i poder registrar-se amb un nou compte i el de l'esquerra serà per tornar a la pantalla de configuració.

Studium 21

# Estat actual de desenvolupament



La pantalla de càrrega apareix durant 2 segons cada cop que obres l'aplicació.

La global "Frases" està formada per una llista amb diferents frases inspiradores.

Quan s'inicia la pantalla s'escull una de las frases aleatòriament perquè aparegui a la pantalla, després es deshabilita el temporitzador. Aleshores si el valor inicial no es igual a un text en buit, TinyDB1 guarda la etiqueta de registrar com a "cert", s'activa el temporitzador.

Quan el temps del temporitzador finalitzi, el temporitzador es deshabilita i si el valor l'etiqueta de registrat és "cert" s'obre la pantalla del Menú Principal, si no s'obre la pantalla de Registre, i si no existeix l'etiqueta, retorna "fals" i obra la pantalla per registrar-se.

Studium	21	1

21:06 🕸 🎯		.ul 📚 🖅
Registre		
Dades obligat	tòries	
Nom:	lones	
(Escriu aquí)		
Cognoms:		
(Escriu aquí)		
Correu electronic:		
Escull correu		
Data de naixement:		
Dia Mes Any		
Curs:		
Curs		
		>
21:06 😰 🗑		🤶 🖻
Registre		
Dades opcior	nals	
Gènere:		
(Escriu aquí)		
Escola/Institut:		
(Escriu aquí)		
Població:		
(Escriu aquí)		

Aquí l'usuari podrà registrar-se, encara que de moment les dades no tenen cap ús.

Al inicialitzar la pantalla, els selectors de llista de dia, mes, any i curs s'omplen amb els seus continguts corresponents.

Al clicar el botó d'endavant abaix a la dreta, si l'usuari a respós a totes les dades obligatòries, podrà proseguir a la part opcional del test, des d'on es pot tornar a clicar el botó per acabar el registre i anar a la pantalla de càrrega per indicar a l'aplicació que l'usuari ja està registrat.

Des de la part opcional del test també es podrà clicar el botó d'anar enrere abaix a l'esquerra per tornar a les dades obligatòries.



Studium 21

inicializar dobal Correy Escoliti como de falso y	cuando (	next 🔹 .Clic	
	ejecutar	🖸 si	Dades_Obligatories • . Visible •
cuando Registre1 - Inicializar		entonces	😒 si 🔰 está vacio 🚺 Nom 🔹 . Texto 🔹
ejecutar inicializar local Dies como l D crear una lista vacía			entonces poner FaltenDades . Texto . como ( Falta el nom )
en por cada número desde 11			si no, si está vacío 🚺 Cognoms 🔹 . Texto 🔹
hasta (31)			entonces poner FaltenDades . Texto . como ( Falten els cognoms )
en incrementos de			si no, si 👘 no 🌔 tomar global CorreuEscollit 🔹
eiecuta 💿 añadir elementos a la lista 🛛 lista 🗂 tomar Dies 🔹			entonces poner FaltenDades . Texto . como ( Falta el correu electrònic *
item tomar número			si no, si está vacío Dia T. Selección T
			entonces poner FaltenDades . Texto . como ( Falta dia de naixement )
poner Dia • . Elementos • como l tomar Dies •			si no, si está vacío Mes • . Selección •
poner Mes • . Elementos • como ( 😜 construye una lista 🚺 Gener 🖁			entonces poner FaltenDades . Texto como ta Falta mes de naixement
Febrer 1			si no si está vacío Any z Selección z
Marc *			entonces poper EaltenDades . Texto . como L. Ealta any de naivement
Abril)*			
Maig)*			entances paper FallenDades - Taxta - come - Falle el cure -
Juny)*			control and a
long a			sino poner anterior . Visible como Cierto
Agost 1			poner Dades_Obligatories • . Visible • como ( falso • )
Setembre			poner Dades_Opcionals • . Visible • como Cierto •
Cotubre :			
Novembre 2		sino	poner FaltenDades • . Texto • como t
Desembre *			abre otra pantalla con un valor inicial Nombre de la pantalla V Screen1 ·
💿 inicializar local Anys) como 🕇 💿 crear una lista vacía			Valor inicial 🚺 🕯 Registrat
en por cada número desde 👔 1900		<u> </u>	
hasta 👔 2022)	Constant of the		
en incrementos de 👔 🚹	ejecutar	llamar Tai	in Google Account1 + ) Rick
ejecuta 👩 añadir elementos a la lista 🕴 tomar Anys 🔻	Cjeediai		
item 🖡 tomar número 🕥	_		
poner Any Flementos Como L tomar Anys	cuando	TaifunGoogle	eAccount1 • Picked
	accour	itivame	
poner Curs 🔹 Elementos 🔹 como 🚺 😋 construye una lista 🚺 🚺 Tr ESO 🔭	ejecular	poner gloo	
i an ESO i		poner 🔽	rreu • . texto • como te Correu escoliti
i areso i			
ter en la companya de	cuando	Dia 🔹 .Des	puésDeSelección
in and a second s	ejecutar	poner DE	a 🔻 . Texto 👻 como 👔 Dia 🔹 . Selección 👻
2n Batx			
1 Cicle Mitjà			
2n Cicle Mitjà	cuando	Mes • .Des	spuésDeSelección
	ejecutar	poner Me	s • Texto • como Mes • . Selección •
2n Cicle Superior			
Universitat 1	cuando	Any - Dog	muér De Selocción
	eiecutar	poper In	
cuando anterior y Clic	Cjecular	poner AI	Any Collection Children Any Collection Collection
electrical poper anterior v Misible v como la falso v			
poper Dades Obligatories Visible V como L Cierto V	cuando	Curs 🔹 .Des	spuésDeSelección
poner Dades Oncionals - Visible - como + falso -	ejecutar	poner Cur	s • . Texto • como (Curs • . Selección •

Studium 21



Aquest és el menú principal, a on podràs accedir a la resta de les pantalles.

Si cliques l'engranatge de dalt a l'esquerra seràs enviat a la pantalla de configuració, si cliques el logo de dalt a la dreta se't portarà a la pantalla de contacta'ns, si cliques al botó on fica "Comença test" se't portarà a la pantalla del test d'autoconeixement i per acabar si cliques el botó de "Test Antics" podrás accedir a la pantalla de tests antics (encara no desenvolupada).

Studium 21





Aquesta es la pantalla de Contacta'ns a on pots accedir a les nostres xarxes socials. Es poden clicar les icones de les 4 xarxes socials i se t'enviarà a l'aplicació de la respectiva xarxa social si la tens instal·lada, i en cas que no, s'obrirà el teu buscador web predeterminat. Quan cliques en l'icone de "Qui som?" s'amaguen les xarxes socials i es mostra un text on s'explica qui som, què és la nostra empresa i els nostres objectius amb aquest projecte. Es pot tornar a l'apartat de contactes clicant el botó de tornar enrere.





### Personalitat Paso part del meu temps lliure amb amics Molt d'acord D'acord Insegur En descord Molt en desacord

El Test està dividit en tres parts i està dissenyat perquè sigui fàcil i senzill afegir més preguntes. Tant les preguntes com les respostes estan guardades en 3 llistes, una per cada secció del Test, les quals funcionen diferent ja que tenen mètodes de resposta distincts.

Només inicialitzar la pantalla la llista de respostes és omplerta per respostes en blanc per més tard ser substituïdes per les respostes reals.

En la primera part del Test, l'Autoconeixement, l'usuari podrà escriure una resposta lliure en un camp de text. Aquesta és l'única part del Test on respondre no et porta immediatament a la següent pregunta.

En la segona part, el Test de Personalitat MBTI, l'usuari podrà mostrar la seva opinió en una afirmació en un grau de l'1 al 5, des de "Molt en desacord" fins a "Molt d'acord".

En la tercera part, la Orientació Acadèmica, l'usuari serà presentat amb diverses opcions a escollir davant d'una pregunta determinada.

Per respondre a una pregunta es crida a la funció "Respon" que selecciona la llista de respostes corresponent d'acord amb la part del Test en la que es troba l'usuari i substitueix la resposta prèviament guardada (el primer cop és un text buit afegit al inicialitzar la pantalla) en la resposta correcte.

Quan l'usuari hagi respós la pregunta, clicant el botó d'endavant abaix a la dreta es guarda la resposta en la llista de respostes utilitza la funció "Respon" mencionada abans, després es crida la funció "Següent pregunta" on la variable que decideix el número de la pregunta en la que l'usuari va augmenta en 1 i es mostra la següent pregunta. Si l'usuari intenta prosseguir sense haver respós, apareixerà un text dient "Respon a la pregunta!".

Igualment, el botó de l'esquerra retrocedeix cap a la

### 2107 & O Test Orientació acadèmica Prefereixes Batxillerat o Cicles?



pregunta anterior (si es possible). Si ja està a la pregunta 1, va cap a la part del Test anterior, i si ja està a l'Autoconeixement, simplement no fa res.

Per mostrar la pregunta, el text en sí de la pregunta s'extreu de la llista de preguntes segons la part del Test en la que es troba l'usuari, també guardat en una variable; el text de "Respon a la pregunta!" desapareix si era present i si hi ha hagut canvis a la part del Test, es mostra el sistema de preguntes corresponent a cada una de les 3 parts. Si al avançar pregunta el número de pregunta és equivalent a la longitud de la llista de preguntes de la part del Test, fent visibles les parts adequades i posant el número de la pregunta a 1, i si ja està a la tercera secció del Test, avançarà cap a la pantalla de resultats junt amb les respostes com a valor inicial.



Studium 21



En aquesta pantalla de resultats s'agafen les respostes dels diferents tests com a valor inicial i es mostren en diferents vectors de lista i així poder veure els resultats.

Ara mateix l'únic ús de la pantalla de resultats és comprovar que la pantalla de Test funcioni bé i que emmagatzemi i enviï els resultats exitosament.

Per faltes de temps no hem pogut fer la funció principal de l'aplicació que seria recomanar una idea general del que creiem adequat perquè aquesta persona escolleixi per els seus estudis. Això ho farem posible a partir de variables com "Científic" o "Tecnològic", aleshores cada resposta sumaria 1 a les variables que correspongui, a cada estudi diferent se li assignarien diferents d'aquestes variables per així al final comparar les que té l'usuari amb les més properes i recomanar-li allò.





En l'estat actual de desenvolupament de l'aplicació aquesta pantalla encara no té utilitat, però la idea és que l'usuari sigui capaç de poder tancar sessió i registrar-se amb un altre compte. De moment l'únic que es pot fer és clicar el botó d'anar enrere per tancar la pantalla i tornar al Menú Principal.

# Conclusions i valoracions

Desenvolupar *Studium 21* no ha sigut una tasca fàcil, però després d'aquests mesos de feina podem afirmar que hem aconseguit una aplicació funcional que serà capaç d'ajudar els estudiants a escollir què estudiar en el seu futur. Aquest era el nostre objectiu principal, i tot i que l'aplicació no està completament acabada, sí que és funcional i compleix amb algunes les funcions primàries.

La creació de Studium 21 ha suposat un gran repte per a nosaltres i durant alguns moments del desenvolupament hem arribat a creure que no ho aconseguiriem. És a dir, hem tingut dificultats tan tècniques com emocials. Tanmateix, creiem que la clau de l'èxit en el nostre cas radica en la incondicional motivació de tots els membres del grup des-de el primer dia que vam començar aquest fantàstic projecte.

Estem molt satisfets del format proposat per mSchools per la realització d'aquest projecte. Creiem que hem après multitud d'habilitats entre les quals volem destacar: aprendre a programar amb App Inventor 2, utilitzar eines ofimàtiques com balsamiq per al disseny de les pantalles i Wix per a la pàgina web, i també a elaborar un pla de negoci complex a partir del model Business Model Canvas.

Som molt positius amb el resultat del projecte i encara que no guanyem el concurs haurem aconseguit el nostre objectiu principal: aprendre.

Per acabar, ens agradaria citar una frase que va dir Nelson Mandela, "Jo no guanyo o perdo, jo guanyo o aprenc". Potser no guanyarem el concurs, però de totes formes haurem après.