Jesus: movil alumno

Victor: IOS movil admin \ Android movil profesor

1. Lo primero que nos encontramos es una pantalla para identificarse. Para los profesores y el director, tenemos un acceso normal, de los de siempre. En el caso de los alumnos, tenemos una identificación mucho más accesible que consiste en esto: aquí ven sus nombres y sus fotos, de forma que ellos mismos puedan acceder a su espacio personal pulsando este botón que simboliza la entrada.
2. (ADMIN)En nuestro caso tenemos una división de tres roles. El director del centro, los profesores y los alumnos. Empezamos con el director. Tenemos distintas opciones dentro de la aplicación que cubren con lo que nos pidieron y queríamos hacer hincapié en cómo se editan las tareas.
   1. (ADMIN) Meterse “Crear Tareas” y ver el pool que hay. Ver el detalle de alguna de ellas.
3. (ALUMNO) nos vamos a la página de inicio para enseñar la personalización que podemos hacer desde el administrador más orientado a la edición de los datos personales y desde el profesor más dirigido para el aspecto de la página de inicio. ESTO LO HACEMOS CON EL ALUMNO JUAN
   1. (ADMIN) simplemente enseñar la pantalla de edición del alumno
   2. (PROFESOR)
      1. Cambiar el reloj -> LO VEMOS EN EL ALUMNO.
      2. poner texto en pictograma -> LO VEMOS EN EL ALUMNO
      3. cambiar el orden de los apartados y el Nº de bloques -> LO VEMOS EN EL ALUMNO
4. (PROFESOR) rápidamente asignar una tarea a LUISA de PONER LA MESA.
5. (PROFESOR) enseñar cómo se personaliza para un alumno una tarea que se le ha asignado. (ver como se mueven de orden, y quitarlos. Lo de ARASAAC todavía no)
6. (ALUMNO) Meterse en LUISA y ver sus tareas. Mencionar los relojes de la tarea (uno con la hora actual y el otro con la hora de la tarea) Meterse en la de PONER LA MESA (que es la que acabamos de asignar) y la vemos entera. Y al final, hacemos foto de feedback y le damos al check.
   1. (PROFESOR) Ahora vemos desde el profesor en la lista de tareas la revision (DARLE CHECK VERDE) y meterle un pictograma de arasaac (CONTENTO o UVA)
   2. (ALUMNO) irse a su historial y meterse en la tarea. irse al final y ver el feedback