

The background of the entire page is a complex, abstract network of blue lines and dots, resembling a molecular structure or a digital network. The lines are thin and connect various points, some of which are highlighted with small blue dots. The overall color scheme is a gradient of blues, from dark navy to a lighter, almost white, at the top center where the text is located.

E-PETS

DISEÑO DE
APLICACIÓN

PROFESOR:

Exequiel Wiedermann

ELABORADO POR:

Agüero Luciana

Vázquez Adrián

Britos Gabriel

Hermosilla Facundo



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez

Índice

INTRODUCCIÓN	3
Nicho de usuario	3
Mascotas	4
Diseño de las mascotas	4
Diseño de la información	5
Arquitectura de la Información	5
Diseño de la interfaz.....	6
Conclusión	9



INTRODUCCIÓN

Para un niño que recién se gradúa de la primaria, o bien, para un adolescente que ya paso a cuarto año de secundaria y quieren entrar a una escuela técnica o cambiarse a otra con una orientación diferente, puede resultar difícil saber la especialidad de la escuela a la cual quieren ir y todo lo que conlleva adaptarse al nuevo contenido al que se está enfrentando. Ya que, si bien la mayoría de escuelas técnicas de la provincia del Neuquén tienen una página web, la información que les brinda a sus lectores no es la más óptima e informativa. Además, ir escuela por escuela preguntando su especialidad, sus materias, horarios, talleres, etc., puede resultar muy engorroso y molesto, sin mencionar que no siempre el personal que te atiende te brinda la atención necesaria e información que requieras. Por estos motivos es que surge la idea de crear E-Pets, una aplicación para ayudar a esos nuevos estudiantes de escuelas técnicas a encontrar la especialidad que más se adapte a ellos, brindándoles toda la información que necesiten sobre la escuela a la cual desean concurrir.

La idea de la aplicación es también incentivar a que los nuevos estudiantes y a los recién promovidos a cuarto año, concurren a las ferias de especialidades, en donde podrán escanear, mediante la realidad aumentada, los códigos QR que estarán en los stands de las escuelas que participen de la feria. De esta forma, al escanear directamente desde la aplicación, ésta le mostrara toda la información que necesite saber sobre la escuela en cuestión, como, por ejemplo, números de contactos, ubicación, etc.

La aplicación estará disponible solamente para Android y no requerirá de ningún costo para su servicio. Buscamos también que la aplicación sea divertida de usar, por este motivo es que, si bien lo principal es la información que brindamos sobre las especialidades de las escuelas técnicas de la provincia del Neuquén, la realidad es que también queremos dar una experiencia memorable al usuario, y esto lo queremos lograr utilizando mascotas. Cada vez que escanees un QR de alguna escuela técnica, desbloquearas a la mascota de la misma. Esta mascota será también la que te dirá algunas de las características de la E.P.E.T, funcionando, así como un guía dentro la aplicación. Además, que, al momento de abrir la aplicación, en la pantalla principal habrá otra mascota que te contará cómo funciona la app y te ayudará a usarla. De esta forma, es como podrás tener tu propia colección de todas las mascotas de todas las escuelas técnicas de la ciudad de Neuquén capital.

Nicho de usuario

El nicho de usuario de nuestra aplicación son todos los preadolescentes y adolescentes de sexto o séptimo grado de la primaria hasta tercer año de la secundaria. Se busca informar, ayudar e instruir acerca de las orientaciones de las E.P.E.T.s de Neuquén capital para que, de este modo no solo puedan encontrar la especialidad que más les



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez

guste y no se sientan tan inseguros a la hora de elegir la nueva orientación, sino también que esta decisión sea más divertida y entretenida agregando la colección de mascotas.

Nuestra aplicación estará orientada también a las ferias vocacional y ferias de especialidades, ya que estas son el lugar perfecto donde se muestran las distintas escuelas de nuestra ciudad.

Mascotas

Las mascotas son una parte fundamental para nuestra aplicación, ya que estas son las encargadas de proporcionarnos la información de la escuela y el motivo también para que E-Pets sea una aplicación llamativa al público.

Pero antes, ¿Qué son las mascotas?, en nuestra aplicación utilizamos mascotas, estas son personajes modelados en 3d que representan a cada E.P.E.T. registrada en nuestra aplicación, en total son 8, cada una posee una personalidad y “asiste” a la escuela, por lo cual, ¡podrá informar de la escuela desde su propia experiencia!

El motivo principal por el cual se implementan estas mascotas por escuela, es el de la colección en ferias vocacionales, lo que se busca con nuestra app, es que los alumnos que asistan y la descarguen, tengan la iniciativa de explorar, informarse y divertirse coleccionando cada una de las mascotas de las E.P.E.T.s, entreteniéndose con cada explicación informativa y cómica que da cada una de estas al escanear sus respectivos códigos.

La manera de obtención y colección de las mascotas es muy simple, el usuario se acerca al stand de la E.P.E.T., escanea el código QR de la escuela con la cámara de la aplicación, y esta aparecerá saliendo del código y comenzará a explicar en qué consiste dicha escuela y sus especialidades, mostrando objetos u otras situaciones que suceden en dicha escuela. Al instante de escanear el QR se registra automáticamente la mascota y una vez registrada podrán consultarle siempre que quieran la información yendo a la sección de colección de la pantalla principal. De esta manera se planea entretener, divertir y motivar a los usuarios que usen nuestra app, haciéndola llamativa e interactiva con el entorno, siendo también la base y el motivo principal de descarga de nuestra app.

Diseño de las mascotas

Planeamos que cada diseño de mascota y su personalidad sea relacionada a cada escuela, sus especialidades y conceptos asociados o comunes de esa escuela en particular, por ejemplo, la mascota de la E.P.E.T 20 relacionada a la informática, las



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez

computadoras, el hardware y demás, la E.P.E.T 8 relacionada a la arquitectura y a la construcción, personalidades también basadas en estos tópicos y aptitudes.

Diseño de la información

Con E-Pets se presenta una aplicación informativa e interactiva acerca de las distintas orientaciones de las escuelas técnicas de Neuquén. Mediante el uso de la cámara se escanea un QR para atrapar a las distintas mascotas vinculadas a sus respectivas escuelas, buscando que los usuarios se informen sobre estos establecimientos educativos de una manera divertida, en lugar de tediosa.

Lo que buscamos con nuestro diseño y desarrollo de la aplicación es cumplir nuestros objetivos principales, los cuales no son solo fomentar que los jóvenes se informen propiamente acerca de la educación que cada escuela técnica tiene para ofrecer, sino también responder cualquier duda que pueda llegar a surgir en el proceso para que no se vuelva algo abrumador de sobrellevar. Entre las funciones de nuestra aplicación que nos permiten llevar estos objetivos a cabo se encuentran las siguientes:

Colección de Mascotas: Donde las mascotas contienen toda la información individual acerca de cada escuela. A medida que se van recolectando, las mascotas se guardan en esta sección para volver a revisarlas en cualquier momento que se desee.

Mapa: Con el mapa se puede observar la ubicación de cada escuela y es una ayuda para localizar a la mascota característica de cada escuela y facilitar su captura. También ayudando a que el usuario se haga una idea del lugar en donde el establecimiento se encuentra, lo que muchas veces influye a la hora de tomar una decisión debido a la lejanía que hay entre la casa de un estudiante y la escuela.

Escaneo de QR: En esta sección es donde hacemos uso de la cámara del dispositivo del usuario, invitándolo a una actividad interactiva en la aplicación y que, de esta manera, el proceso se vuelva más divertido.

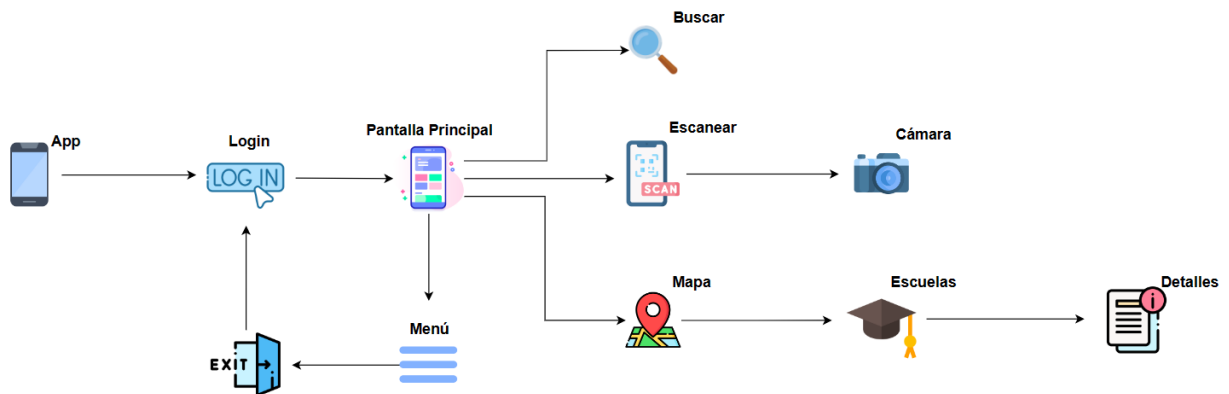
Arquitectura de la Información

Para definir y llevar a cabo la arquitectura de la información y cómo ésta se iba a movilizar de una manera óptima, decidimos ponernos en el lugar del usuario y tener en cuenta su rango de edad, posibles preguntas que puedan llegar a presentarse y las necesidades que vayan a surgir.

Siendo ésta la parte en donde la información dentro de la aplicación comienza a tomar forma y trabajar en conjunto, fue gracias a distintos borradores y esquemas que nos



fueron de ayuda a la hora de hacer que toda la aplicación se unifique para tener un diseño armonioso y fácil de entender desde que un usuario se registra hasta que comienza a interactuar con su primera mascota.



Diseño de la interfaz

Cuando hablamos del diseño de la interfaz se desarrolla la parte gráfica y de interacción que tendrá la App con los diferentes usuarios, de forma tal que esta última resulte efectiva y eficiente.

En esta parte del informe veremos cómo será el diseño de la interfaz de nuestra App sobre las especialidades de las escuelas técnicas¹, junto con diferentes ítems que nos interesa que conozcan:

La experiencia de usuario que ofrecemos: Proponemos una experiencia de usuario atractiva y entretenida. Esto a través de una vivencia divertida, inmersiva e interactiva mientras buscan y se informan sobre las diferentes especialidades. Para ello hemos creados a nuestras mascotas E-pets², amigos que nos acompañaran en nuestra tarea de decidir una especialidad/orientación.

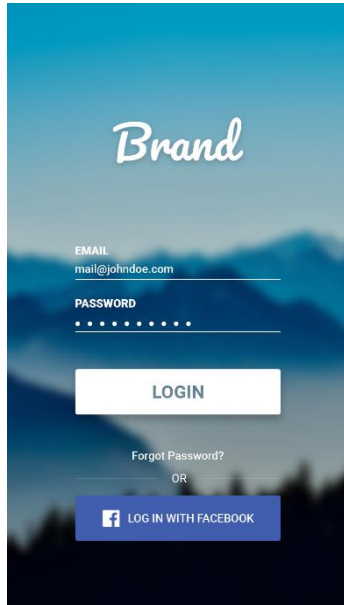
Otro objetivo que nos planteamos es la fácil navegación y búsqueda. Para lograrlo nuestras diferentes pantallas serán de diseños ya conocidos (pantallas de redes sociales, interfaz de mapas de Google maps, colección de personajes, etc.), siendo una gran ventaja porque los diferentes usuarios se sentirán en un ambiente confortable e intuitivo; obviamente en cada una de ellas contará con nuestro toque de originalidad.

Las siguientes imágenes les servirán de referencia:



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez



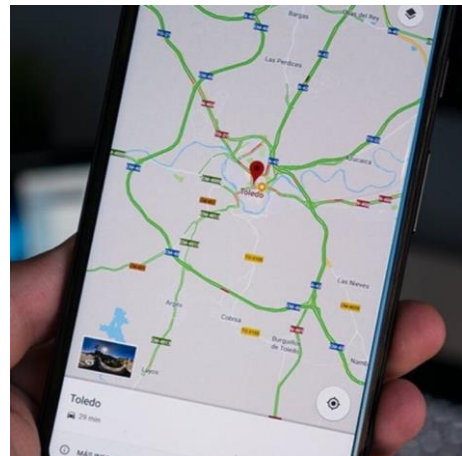
Login



Pantalla principal



Colección de E-Pets



Visualización de mapas



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez



Visualización de E-pet



Pantalla de carga

Por último, queremos resaltar la información que ofrecemos, es decir, las E.P.E.T.s junto con su especialidad, características de la misma, dirección, infraestructura, los diferentes turnos, etc. En otras palabras, queremos mostrar la información relevante de forma clara, precisa y concisa; de forma tal que los usuarios encuentren y entiendan rápidamente lo que fueron a buscar (las especialidades), por lo que desarrollamos una interfaz organizada y limpia.

Público: el público principal serán estudiantes de secundaria interesados en conocer las diferentes especialidades de las escuelas técnicas, en particular de ciclo básico ya que a la brevedad deberán decidir que orientación quieren seguir y con nuestra aplicación deseamos ayudarlo.

Por otro lado, tenemos de público a los padres de dichos estudiantes; ya que con el objetivo de ayudar a sus hijos a conocer las orientaciones y definir su futuro deberán buscar información sobre las posibles opciones.

Por supuesto que estos dos grupos son gran parte del público, lo que no quita que la App es abierta a todo aquel que le interese informarse: desde el estudiante de bachiller que desea estudiar en una técnica hasta el adulto que no termino la secundaria y desea terminarla; la App se desarrolló con el objetivo de ayudar e informar, y no se lo negamos a nadie, todo aquel que esté interesado en la App será bienvenido.

Diseño visual: el diseño es parte fundamental de cualquier App o página web, es por ello que ponemos énfasis en que todos los elementos cuadren y tengan una temática para que el resultado final sea armonioso y sea complementario a la parte

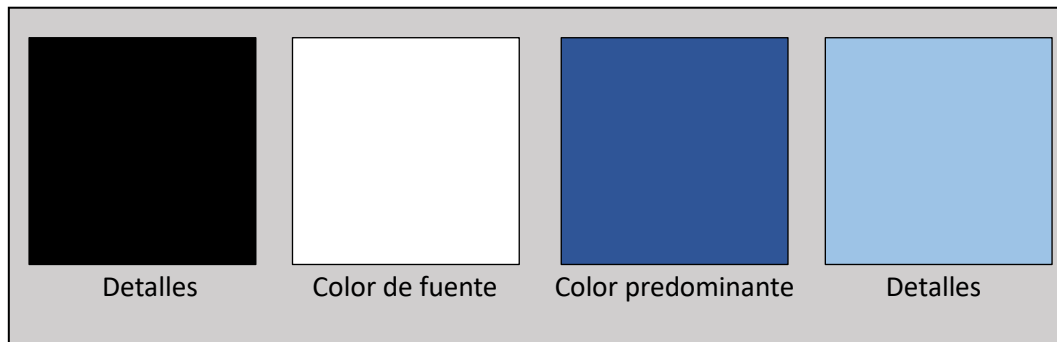


funcional de la App. Un buen diseño visual nos garantiza que la aplicación sea más atractiva, fácil de usar y recordable para los usuarios.

Para conseguir los anteriores puntos no enfocamos en diferentes puntos:

- **Colores, fuentes y estilos:** es de gran importancia que los colores y estilos que apliquemos identifiquen a la educación técnica y en particular a cada E.P.E.T; seleccionando colores y tipografía legibles nos aseguramos de que los textos y elemento visuales tengan un alto impacto en la visual del usuario.

A continuación, dejamos algunos de los colores que utilizaremos:



Iconografía y elementos gráficos: nos parece buena idea la utilización de iconos y elementos gráficos para la navegación del usuario y demás fines, por ende, serán reconocibles e intuitivos. Estos serán siempre claros y coherentes con el diseño de la interfaz de la App; algunos ejemplos son: menú hamburguesas, home, navegación, mapa, etc.

Conclusión

En conclusión, esta aplicación de realidad aumentada sobre las especialidades de las diferentes escuelas técnicas de Neuquén fue creada para potenciar de manera significativa y eficiente (con comodidades y a través de una experiencia única) el acceso a la información del tema pertinente; a su vez, propulsamos la educación técnica y proponemos conocimientos sobre la misma.

Por experiencia propia (cabe recordar que somos estudiantes y también pasamos por la obligación de elegir especialidad) podemos decir que la App puede ser una herramienta valiosa para estudiantes de todas las edades, padres, profesores y a la comunidad



Carrera técnico programador

Agüero, Britos, Hermosilla, Vázquez

educativa en general; esto debido a que ocasionaría un gran impacto en la educación técnica de la región, facilitando la información relevante a quien interese; acercándole todas las posibilidades, pudiendo así elegir consciente y de la mejor manera posible; por otro lado, alentamos a aquellos alumnos que ya eligieron su orientación y no se sienten cómodos (ya sea por no eran lo que esperaban, porque fue una decisión impuesta, falta de conocimiento, etc.) a que tomen valor y de ser necesario girar el rumbo de su vida en el ámbito educativo, con esta App obtienen una herramienta más con la cual podrán informarse al respecto.

Por último, no queremos olvidarnos y desaprovechar la oportunidad para agradecer y decir abiertamente y sin temor a equivocarnos que estamos felices de aportar, desde el lado que nos toca, a la comunidad educativa.