WIREFRAMES INICIO DE SESIÓN O REGISTRO

Lo primero que encontramos al entrar en la aplicación es la pantalla principal con los botones de inicio de sesión y de registro. En caso de pulsar registro, tenemos que insertar nuestros datos personales, así como el rol que tomaremos en a la aplicación, a saber, estudiante o profesor. Una vez creado el usuario, se nos dará un ID único. Este ID es la manera que tendrá el maestro para incluir a los estudiantes en las aulas. Con este ID intentamos proteger a los niños, ya que no será necesario buscar por su nombre.

WIREFRAMES ALUMNOS

PRIMERA ENTRADA

La primera etapa de la aplicación será la edición de tu personaje. En este caso, la aplicación se basa en un juego de carreras donde tú tienes que diseñar tu vehículo.

En esta pantalla podremos modificar desde el color, hasta el modelo de vehículo. Una vez completado este proceso, podremos acceder a la pantalla principal de la aplicación.

El objetivo es hacer un buen uso de la tecnología y aprender al mismo tiempo. Por ello, nuestro personaje podrá cambiar, mejorarse y evolucionar en base a la puntuación y nivel adquiridos mediante la realización de los objetivos. De esta manera, recompensamos los buenos hábitos y motivamos a la realización de las tareas.

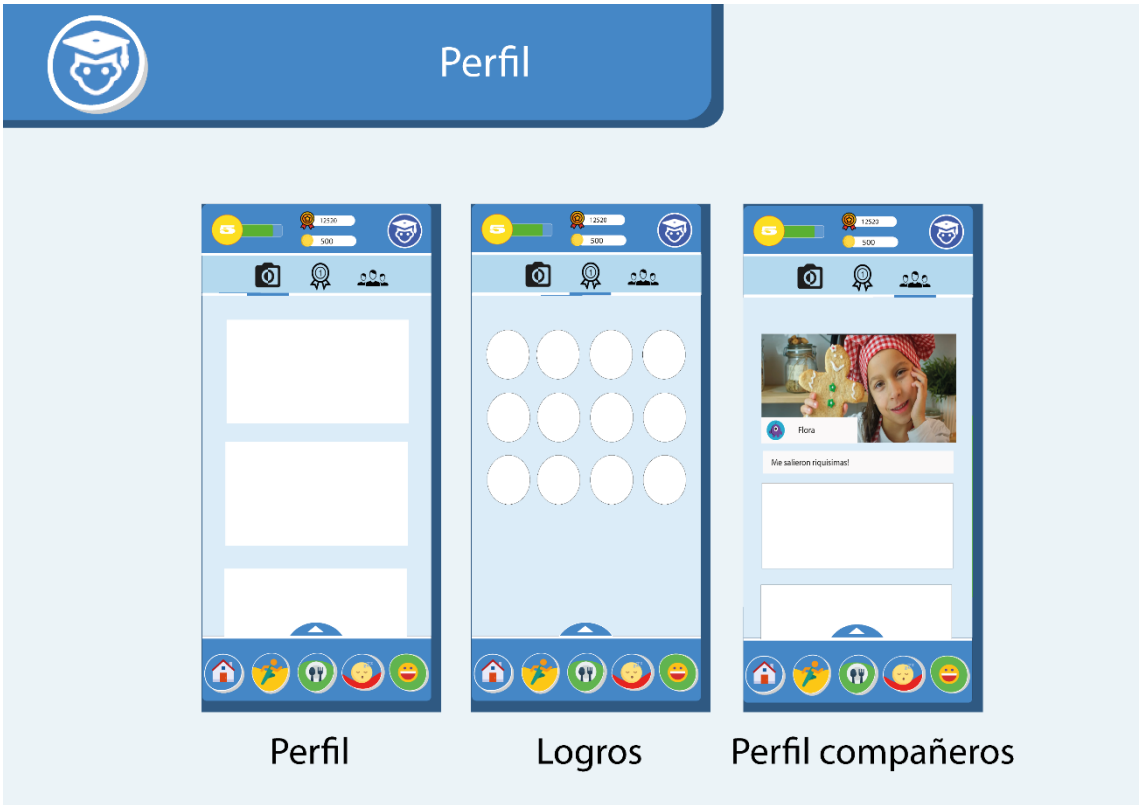
PANTALLA PRINCIPAL

En la pantalla principal encontramos la barra superior donde podemos observar el nivel, la puntuación y la cantidad de monedas. En esa misma zona encontramos el acceso al perfil del usuario. En la parte inferior tenemos los botones de actividad y funcionalidades. En la parte central se ubica nuestro personaje, el cual estará animado.

Ventana Principal

PERFIL

En este apartado podremos visualizar nuestros logros, ver nuestras historias compartidas, así como ver los logros de los compañeros de clase.



ACTIVIDAD DEPORTIVA

El botón de actividad deportiva se corresponde con la actividad física diaria realizada. Para recoger los datos la pulsera digital tendrá que estar conectada al dispositivo móvil y a la aplicación. Una vez dentro, tendremos acceso a todos los datos de la actividad realizada, así como a la puntuación y monedas obtenidas por ello. En el botón podemos ver como la parte interior sube o baja y cambia de color en función de la actividad que realicemos.

ALIMENTACIÓN

Para alimentar a tu personaje tienes que emplear la cámara del teléfono. La cámara captará los ingredientes del plato que se enfoqué. En caso de faltar algún ingrediente, podrás agregarlo manualmente. Finalmente, se analizará la calidad del plato y recompensará.

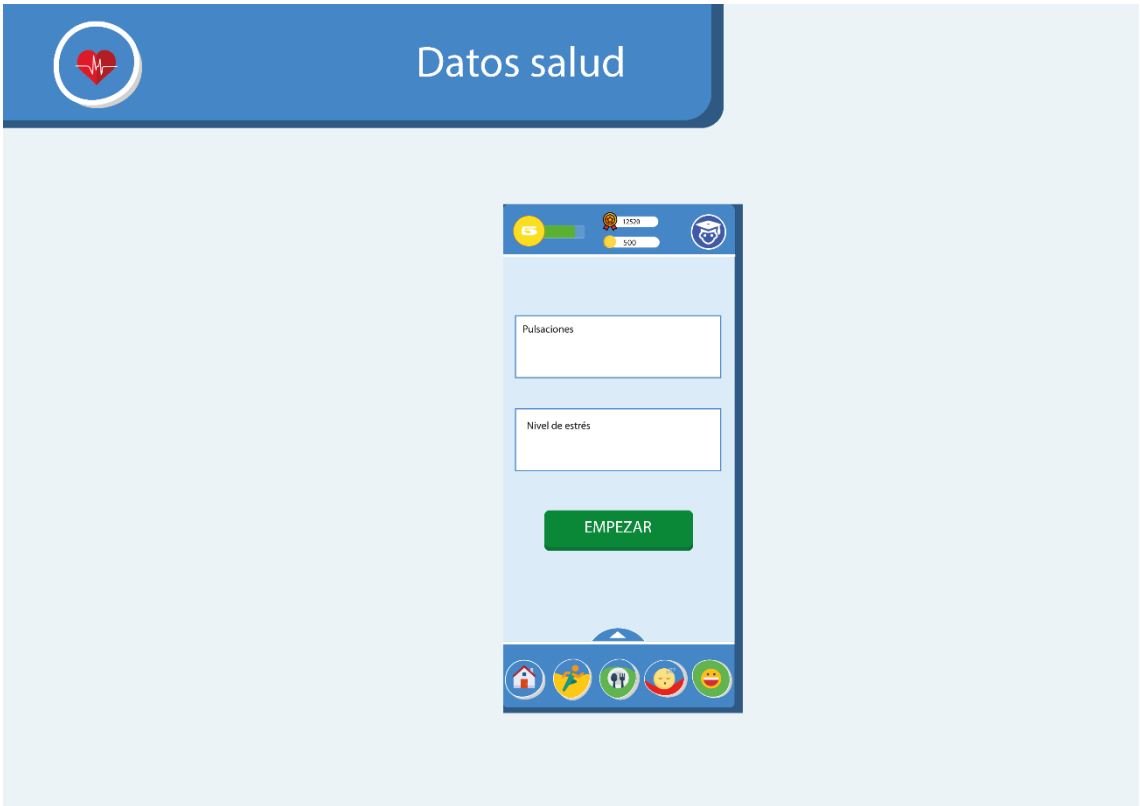
Otra de las opciones es mejorar el modelo de ingesta de comida. Para ello tenemos la opción de analizar el sonido del masticado y establecer unos tiempos.

DESCANSO

Desde aquí podemos ver toda la actividad relacionada con el sueño y la puntuación lograda.

SALUD

Desde aquí podremos visualizar las pulsaciones y el nivel de estrés del estudiante.

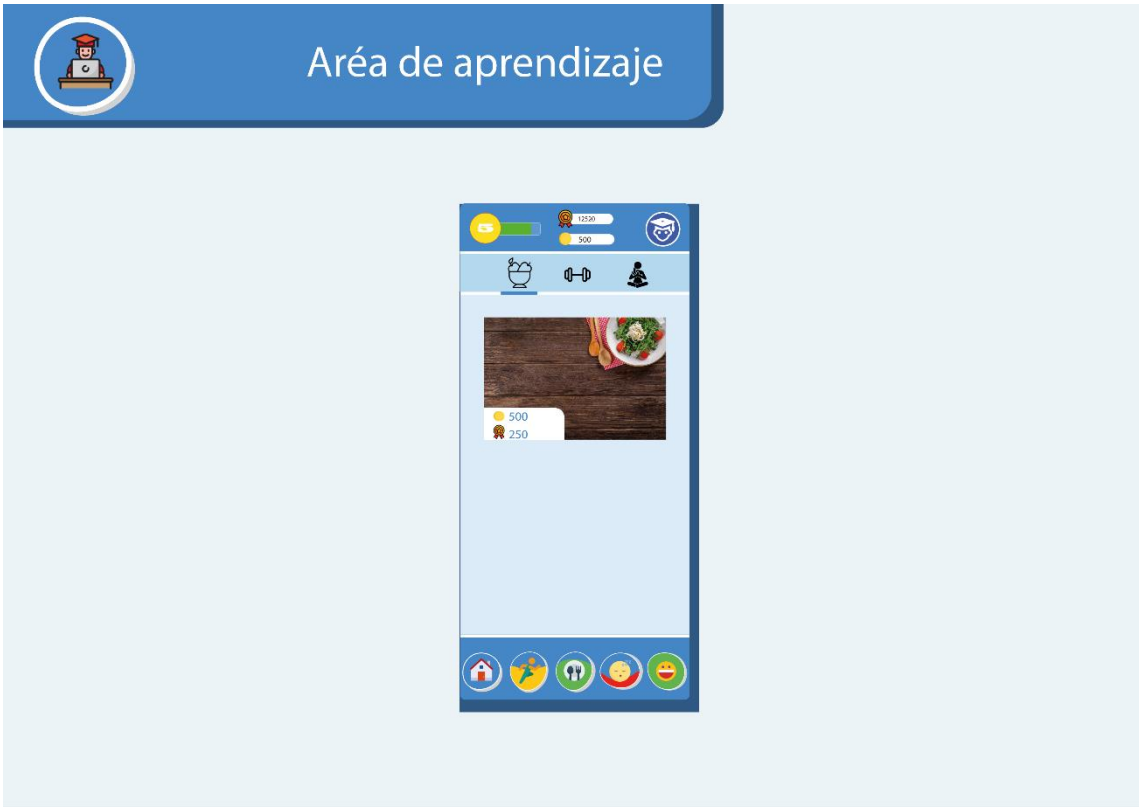


ACTIVIDADES Y RETOS

En esta área veremos las actividades propuestas por los tutores y ver nuestro proceso hasta alcanzarlo. Si lo logramos podemos compartirlo en nuestro perfil mediante el botón de compartir.

ÁREA DE APRENDIZAJE

En el área de aprendizaje podremos ver videos sobre alimentación saludable, ejercicios y relajación. Igualmente, todo visionado será recompensado con la puntuación y monedas establecido.

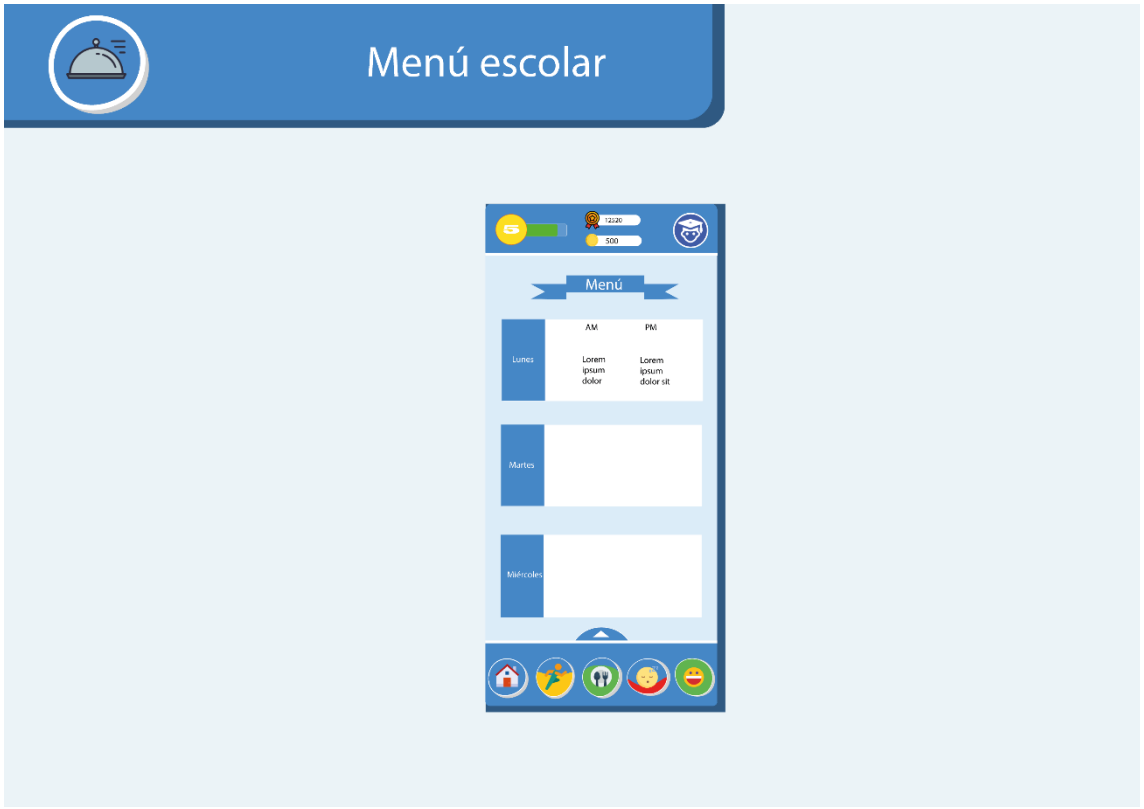


AULA

En el aula podemos ver nuestra clase, es decir, a nuestros compañeros, el blog de la maestra, donde se mostrará las actividades en este ámbito realizadas en la escuela, e interactuar con la maestra.

MENÚ ESCOLAR

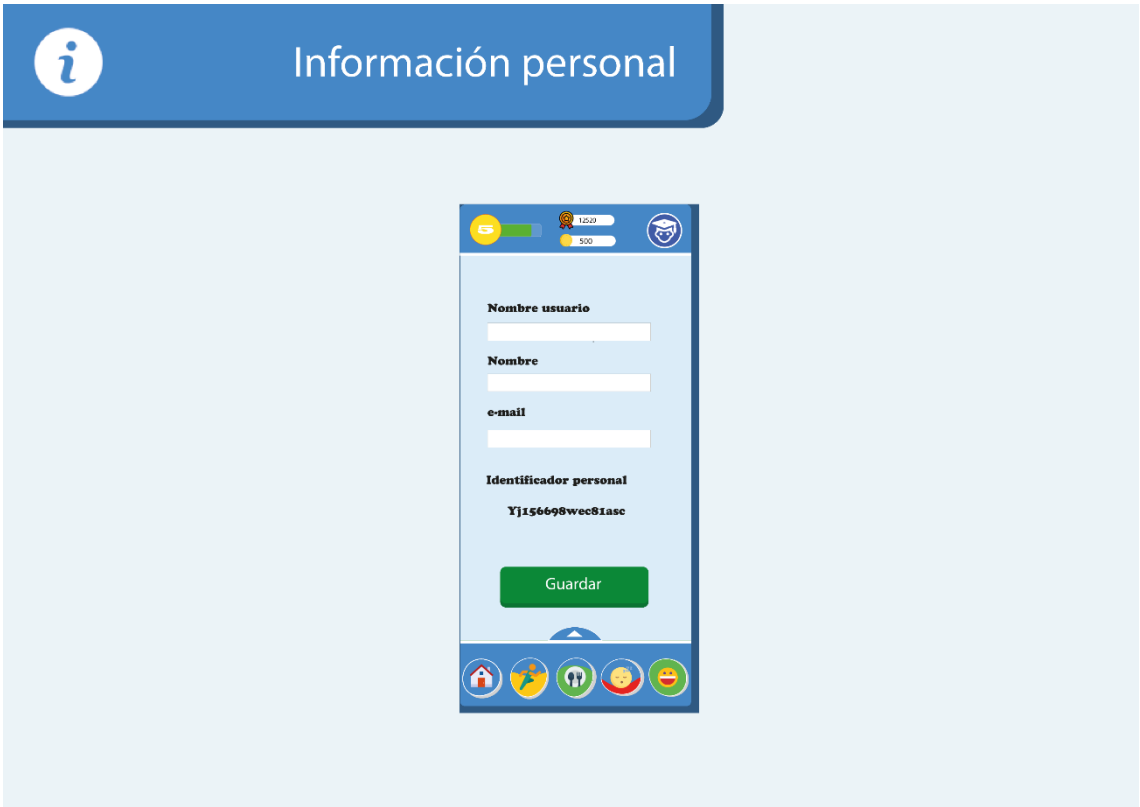
Los estudiantes y sus familias podrán ver el menú escolar semanal propuesto por el distrito escolar.



TIENDA Y EDICIÓN

INFORMACIÓN

Desde este apartado podremos ver nuestros datos personales y nuestro ID dentro de la app.



COMPETICIÓN

Visionado de las posiciones en carrera.

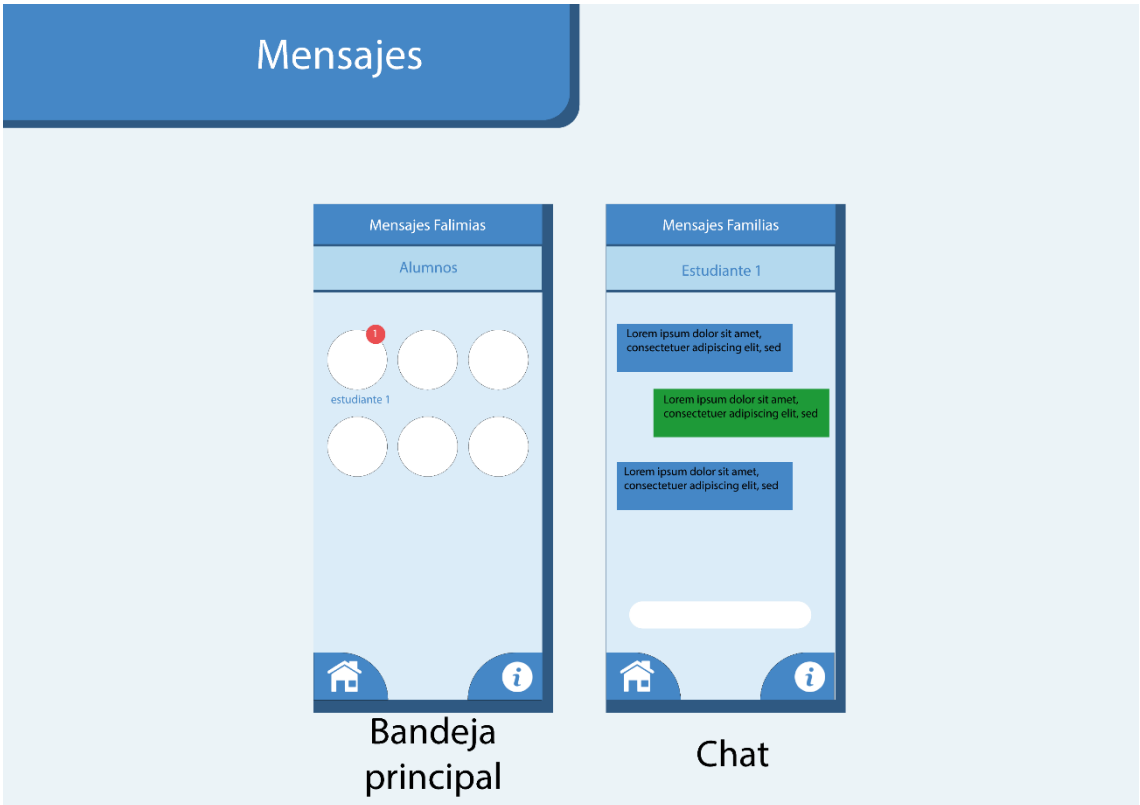
WIREFRAMES MAESTR@S

Los maestros son los responsables principales de crear el aula y de insertar a los alumnos para que estos puedan participar de las actividades.

Para ello, tenemos las siguientes funciones:

COMUNICACIÓN

Desde esta sección los maestros se comunicarán con las familias y los estudiantes.



AULA

Sección de aula donde podremos crear las que necesitemos, acceder a esta para comprobar a los estudiantes, así como agregar nuevos estudiantes que puedan incorporarse más tarde.

ACTIVIDADES O RETOS

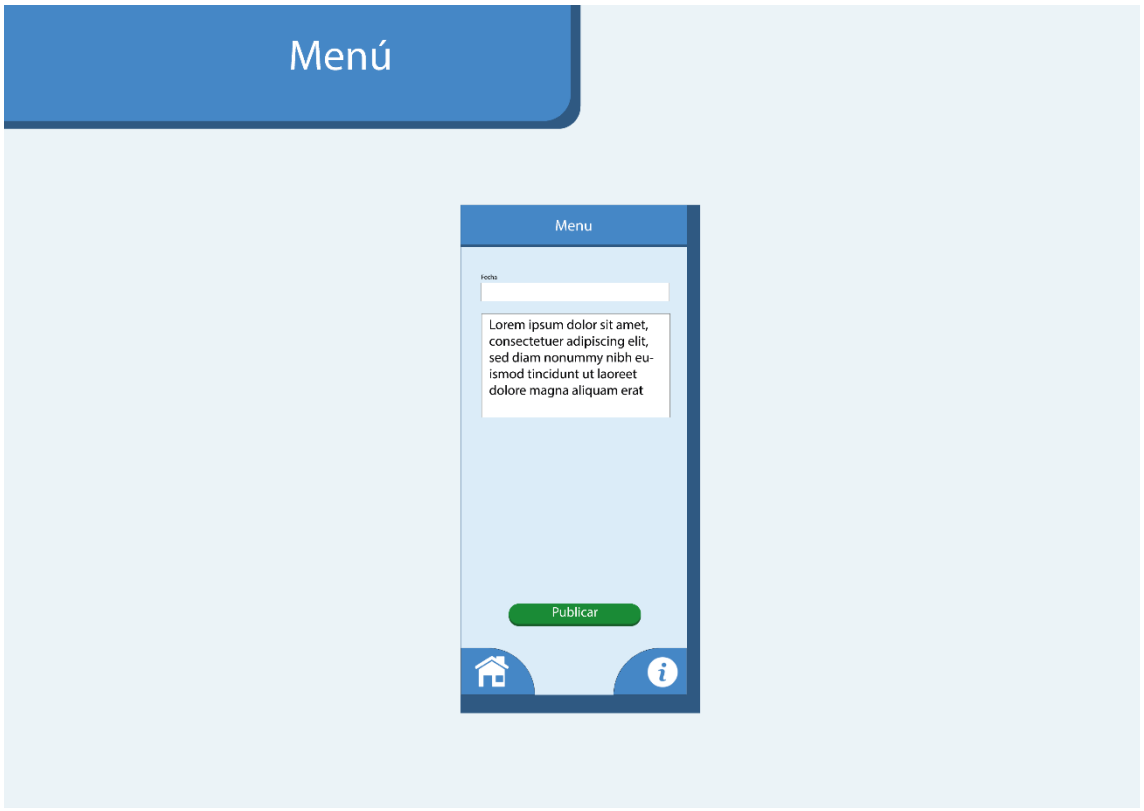
Área de creación de actividades. En esta sección se crearán las propuestas y se comprobará el desarrollo de las mismas por los estudiantes.

BLOG

Blog del aula. Podremos crear entradas para mostrar a los padres las acciones, en el ámbito saludable, llevadas a cabo en la escuela con sus hijos. Aquello podrán reaccionar y comentar todo lo que sea compartido por la tutora.

MENÚ ESCOLAR

En el área de menú la maestra podrá compartir con los padres de los alumnos la planificación alimenticia en la escuela.



RANKING

Finalmente, los tutores podrán ver el ranking de la competición de sus estudiantes. De esta manera pueden promover una competición sana e igualada.

Competición