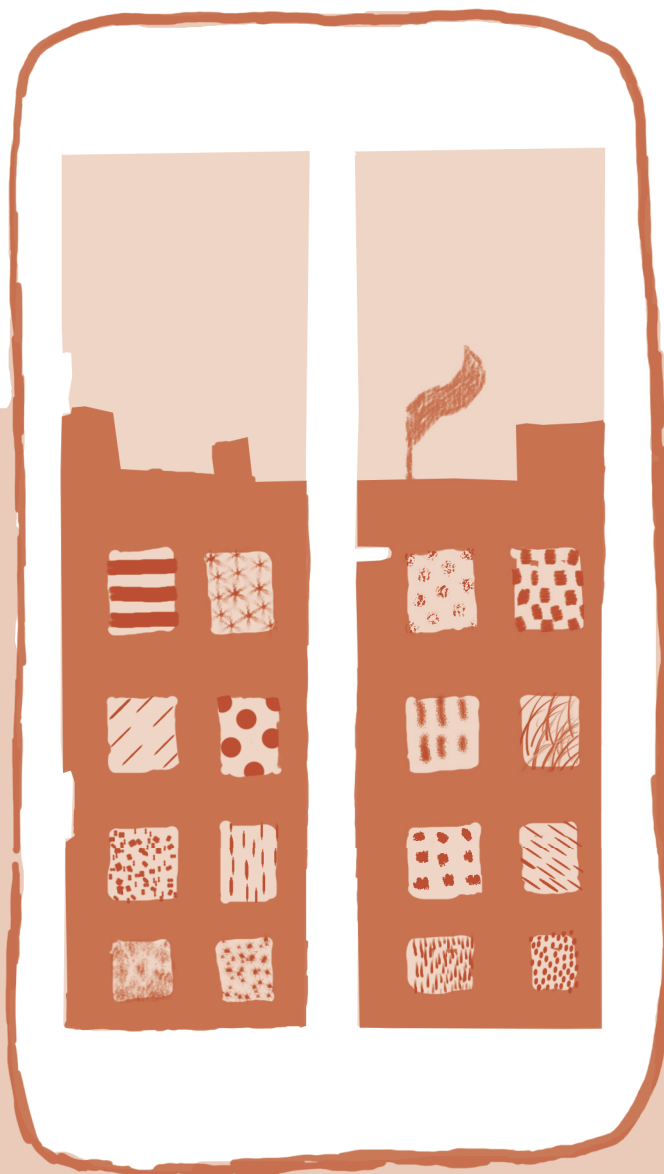


HIAPPTIA



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La comunicación y el móvil son dos aspectos directamente interrelacionados en los tiempos que hoy vivimos. El móvil, se ha convertido en una herramienta básica en nuestra vida cotidiana. La comunicación se establece de forma directa e inmediata.

Las familias necesitan y quieren saber qué ocurre en su centro escolar; necesitan estar al día, y el colegio necesita que así sea. Realizamos multitud de actividades, desarrollamos proyectos que no son lo suficientemente conocidos por nuestras familias. Todo aquello que mejore la visibilidad tendrá repercusiones directas en nuestra estabilidad y en nuestro desarrollo.

Desde Hipatia se han ido dando pasos en esta dirección:

- La utilización del mail masivo para informaciones de carácter general del centro.
- *Mensario*, para aspectos más concretos y de aula. Pantallas en los vestíbulos.
- La web como un espacio continuo de información del colegio.
- La propia agenda escolar, que permite un contacto con el tutor y las familias.

Pese a estos avances, creemos que se pueden dar pasos más allá. Debemos de ser capaces de acercar el centro escolar al aparato que mayor desarrollo y posibilidades muestra en la actualidad: el teléfono móvil.

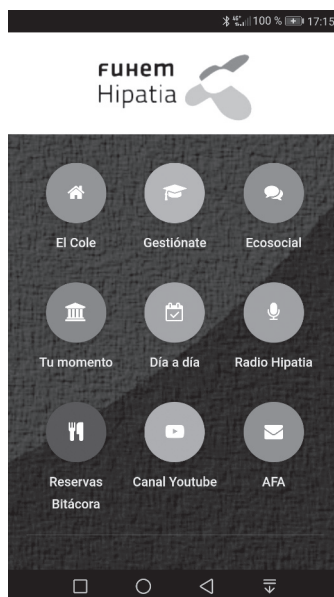
Pretendemos que las familias tengan la información del colegio al alcance de la mano, sin necesidad de utilizar un ordenador, es decir en su propio dispositivo móvil, con un acceso rápido, cómodo y sencillo.

La aplicación móvil propuesta será, sobre todo, para divulgar la información más importante del centro y estar al día de todo aquello que concierne a la comunidad educativa, aunque también se podrán hacer pequeñas gestiones para agilizar, en la medida de lo posible, la comunicación con secretaría.

OBJETIVOS

Los objetivos que nos planteamos en el desarrollo de este proyecto de innovación están muy centrados en la visibilización del proyecto FUHEM y, en concreto, de todo el trabajo que se realiza dentro de un centro educativo.

- Crear una herramienta propia e identitaria de FUHEM.
- Visibilizar el proyecto educativo FUHEM.
- Mejorar el conocimiento de la realidad del colegio a las familias de Hipatia.
- Facilitar el desarrollo de procedimientos administrativos a las familias del centro.
- Facilitar la comunicación y la interrelación entre el profesorado y las familias del Centro.
- Reducir el consumo y gasto de papel en el centro.



DESTINATARIOS Y DESTINATARIAS

Son múltiples los destinatarios directos de la puesta en marcha de esta herramienta. A saber:

- **Familias:** podrán conocer rápidamente todas las actividades, reuniones, gestión de trámites del Centro.
- **Equipo directivo:** permitirá visibilizarlo de forma muy eficaz.
- **PAS:** mejora de la comunicación y de la gestión de trámites.
- **Equipo docente:** mejorará la comunicación y el contacto con las familias
- **Alumnado:** podrá proyectar sus actividades, compartiéndolas con sus familias (videos, podcast, fotografías). Conocimiento y desarrollo de la aplicación.
- **Centro:** divulgar el proyecto FUHEM. Generar procesos participativos, de consulta. Hacer propuestas educativas.

DESARROLLO DEL PROYECTO

El diseño de la APP ha tenido al menos tres diferentes fases:

Fase 1. Concepción de la aplicación.	Momento creativo en el que definimos claramente varios aspectos: • Lo que queremos comunicar. • La imagen que queremos ofrecer. • La funcionalidad de la aplicación. • La adaptación de la APP a los distintos sistemas (Android o Apple).
Fase 2. Desarrollo de la aplicación.	Una vez definidos los aspectos anteriormente descritos, pasamos a la programación de la APP. Esta fase fue externalizada, aunque supuso un seguimiento permanente en cuanto al desarrollo de la aplicación. Ajustes permanentes, mejoras continuas, cambios en las secciones. Un trabajo que requiere tener claro lo que se persigue, pero también la mente abierta para constantes cambios que deben de suponer mejoras.
Puesta en marcha de la aplicación.	Una vez testada y validado su funcionamiento, se informó al conjunto de la comunidad educativa de que se cuenta con la aplicación para su descarga gratuita, momento en el que empieza una nueva fase. La de la actualización continua.

Protocolo de actualización de hiAPPtia

Una app no es una web, por lo que las noticias deben ser ágiles, directas y sobre todo actuales. Tenemos que conseguir que la app sea dinámica y esté en continuo movimiento. Para ello, proponemos la siguiente estructura de actualización según su estructura:

EL COLE, hace referencia a noticias del colegio. Serán del día a día. Estas noticias darán un pitido de aviso cuando estén actualizadas. Diariamente se eliminarán en noticias archivadas, según la etapa.

ECO, noticias ecosociales, de convivencia, de ERASMUS, tertulias dialógicas, grupos interactivos. En definitiva, un espacio para hablar de metodología y de buenas prácticas.

TU MOMENTO, espacio educativo para la exposición y divulgación cultural.

- **ARTES**: espacio para la difusión artística y de certámenes, propuestas, tendencias. Responsables departamentos de Artes.
- **MEDIATECA**: propuestas literarias, cinematográficas destinadas a distintas edades.
- **BITÁCORA**: recomendaciones gastronómicas.

DÍA A DÍA, será nutrido a través del boletín mensual de las acciones que desarrollamos en el colegio. Un espacio actualizado por todos los profesionales del centro.

A través de este trabajo compartido lo que hacemos es nutrir las distintas secciones que conforman la app.

El cole: la aplicación contará con una relación de noticias semanales de carácter general del centro. Las noticias serán visibles hasta su desarrollo. **También estas noticias serán aquellas puntuales.** Hablamos de reuniones de familias, eventos puntuales, etc. Estas noticias serán comunicadas a través de una señal que indi-

cará en el móvil receptor la actualización. Esta noticia se posará hasta su finalización en la sección que corresponda dentro de la sección “Noticias archivadas”.

Gestíonate: realizar inscripciones de forma directa en los servicios complementarios (extraescolares, altas y bajas de comedor, acogidas) de manera que sea más sencilla la comunicación para la utilización de estos servicios. Este espacio permitirá la solicitud de gestiones propias de secretaria. Un ejemplo de esto sería contratar el servicio de comedor puntual para un alumno/a.

Ecosocial: una sección concreta para todas las acciones que desarrollamos en Hipatia y que son propias e identificativas del proyecto FUHEM. Un elemento divulgativo de nuestro proyecto, de nuestra identidad.

Tu Momento: un espacio en el que promocionamos el arte (Bachillerato Artístico) de manera que ofrezcamos información sobre los certámenes, obras de nuestro alumnado, recomendaciones artísticas, etc.

También cuenta con un espacio denominado MEDiateca, en la que se ofrecen recomendaciones culturales (recomendaciones gastronómicas, cuentos, libros, películas, etc.)

Día a Día: organizador de las actividades que colgamos como noticias.

Hoy comemos: un espacio donde conocer los menús de nuestros comedores ecológicos.

Radio Hipatia: una sección de podcast en la que poder escuchar el trabajo que realiza nuestro alumnado en el estudio de grabación de HIPATIA.

Reservas Bitácora: un lugar donde gestionar la reserva en nuestra escuela de hostelería.

Canal YouTube: acceso directo a nuestros vídeos.

AFA: contacto directo con nuestra asociación de Familias.

Banner: la app cuenta con un *banner* publicitario que ofrece diversos accesos, a saber:

- **OTE (OXFORD)**, accede directamente a toda la información de la web de HIPATIA-FUHEM.
- **Gastronomic**, un espacio publicitario que redirecciona a su web.
- **AFA**, redirección a la web del AFA HIPATIA.

Soy de: elige tu etapa y solo se anunciarán en tu móvil aquellas que se refieran a la etapa elegida.

LOGROS Y POSIBILIDADES FUTURAS

Hemos creado un recurso útil que puede ser trasladado al resto de colegios FUHEM.

Desde su puesta en marcha en noviembre de 2017 y basándonos en los ítems de evaluación previstos podemos decir que:

OBJETIVOS	INDICADORES	LOGROS
Visibilizar el proyecto educativo FUHEM.	Número de familias que se descargan la app.	+ 500 descargas.
Mejorar el conocimiento de la realidad del colegio a las familias de Hipatia.	Conocer los aspectos más consultados de la app.	Noticias y gestiones.
Facilitar el desarrollo de procedimientos administrativos a las familias del centro.	Número de gestiones resueltas por la app.	10% de las gestiones vienen solicitadas por a app.
Facilitar la comunicación y la interrelación entre el profesorado y las familias del centro.	Número de gestiones resueltas por la app.	El 100% de las solicitadas por la app son resueltas.

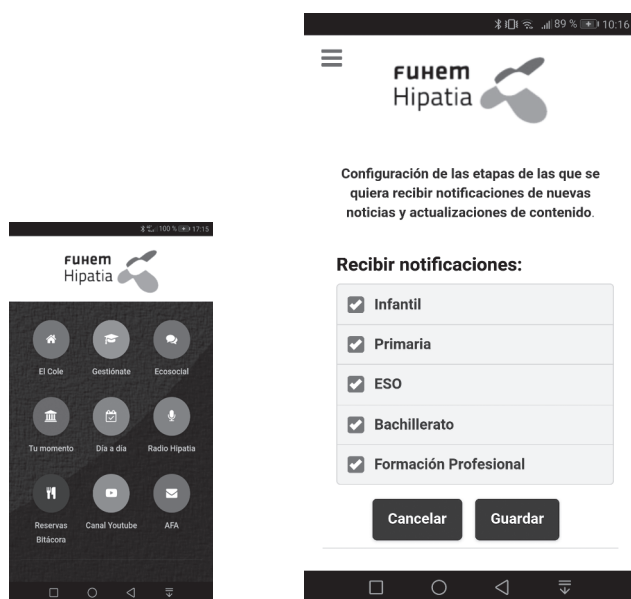
Entendemos que la app es una herramienta viva y que requiere de constantes mejoras. Ya pensamos en su evolución, en su versión 2.0. en la que incorporaremos:

Tu momento: posibilidad de habilitar y deshabilitar formularios y poderlos colocar en la sección que nos interesa, por ejemplo, crear un formulario para que los alumnos escriban relatos cortos y así potenciar la participación en los distintos certámenes que proponemos.

Encuestas: para poder evaluar y mejorar, procesos, actividades, etc.

Área privada “profes”: reconocimientos médicos, claustros, encuentros, gestión de ausencias, etc.

Con estas mejoras y pivotando distintas gestiones de forma exclusiva a la APP (comedor escolar abierto a familias gestionando la solicitud por la APP), conseguiremos que sea una herramienta colectiva que nos permita alcanzar el objetivo de mejorar la comunicación con la comunidad educativa.



SUGERENCIA DIDÁCTICA

Creemos que una mejora significativa sería la implicación del alumnado en el desarrollo de la app. Algo que ofrezca un valor a los alumnos/as y un motivo de descarga y posterior uso.

Concretamente hacemos una propuesta didáctica para trabajar con alumnado de FP y en concreto, con el alumnado de Sistemas Microinformáticos:

ACTIVIDAD	VENTAJAS FORMATIVAS Y PROFESIONALES
Información de los requisitos y procedimiento de desarrollo de apps para dispositivos móviles.	Tener una idea clara de esta actividad, muy demandada en el mercado laboral actual, así como orientarle para un posible paso a un Grado Superior.
Participación en la definición de funcionalidades de la app.	Discusión sobre los tiempos y requisitos para implementar cada funcionalidad, analizando su viabilidad. Esto permitirá que tengan un concepto realista del proceso de creación de una app.
Participación en el diseño del interfaz y experiencia de uso de la app.	Experiencia real en la definición y diseño de una aplicación informática compleja, lo que les permitirá adquirir habilidades demandadas hoy en día.
Soporte técnico de la app, tanto para el personal de Hipatia (PAS, docentes, etc.) como para alumnado y familiares.	Experiencia directa con el usuario, sumamente importante en el mercado laboral actual, que exige dote de comunicaciones claras.

Estos conocimientos y habilidades son de gran interés para el alumnado de CFGM, ya que no solo mejorarán su posicionamiento en el mercado laboral, sino que les muestra aspectos importantes del trabajo informático actual, que pueden ayudar a orientar al alumnado que decida continuar sus estudios en un Grado Superior.

