

PROPUESTA DE ESTRATEGIA DE MERCADEO, PARA LA DIFUSION DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA EXTENSION SOACHA, UTILIZANDO UN APLICATIVO DE REALIDAD AUMENTADA.



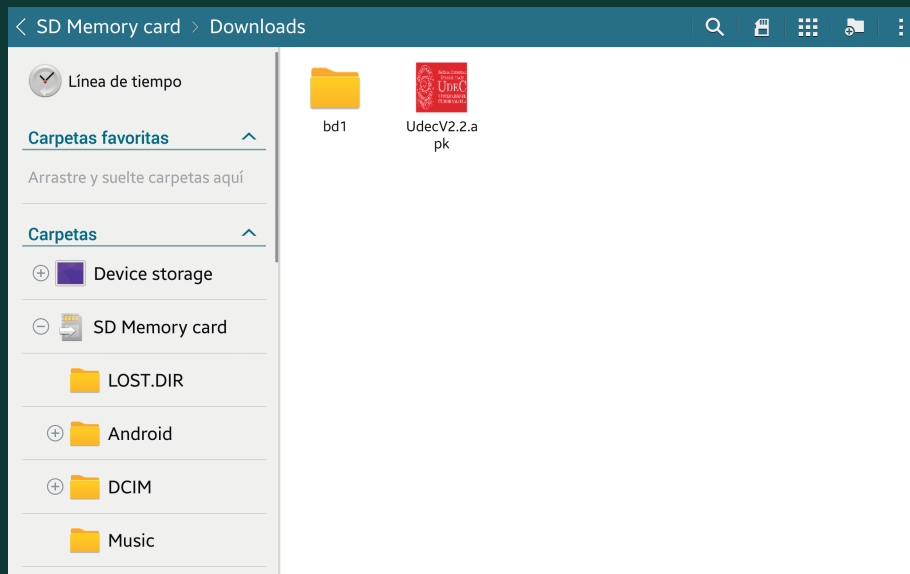
ANDRES DAVID HERNANDEZ MARTÍNEZ
JOHAN DAVID FONSECA BORRAY



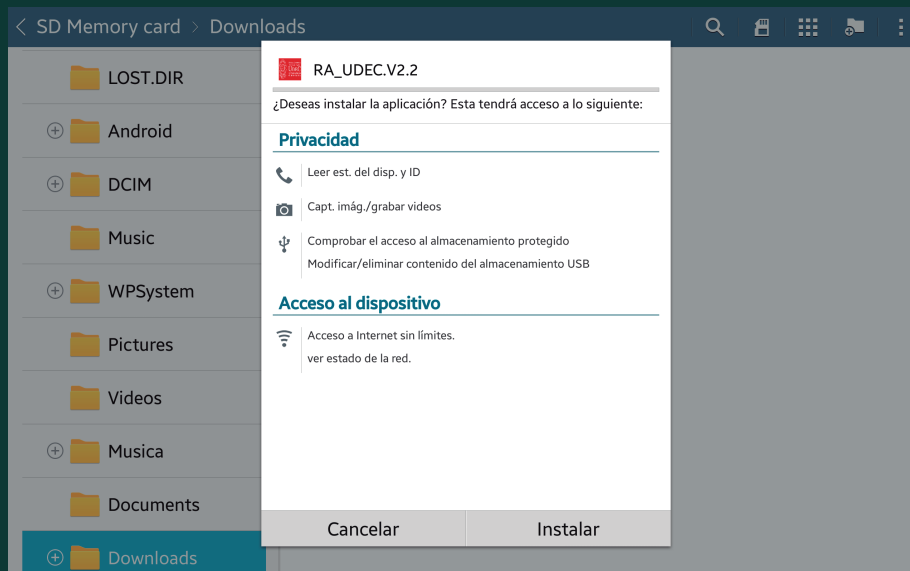
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE INGENIERIA
TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
SOACHA
2016

INTRODUCCIÓN

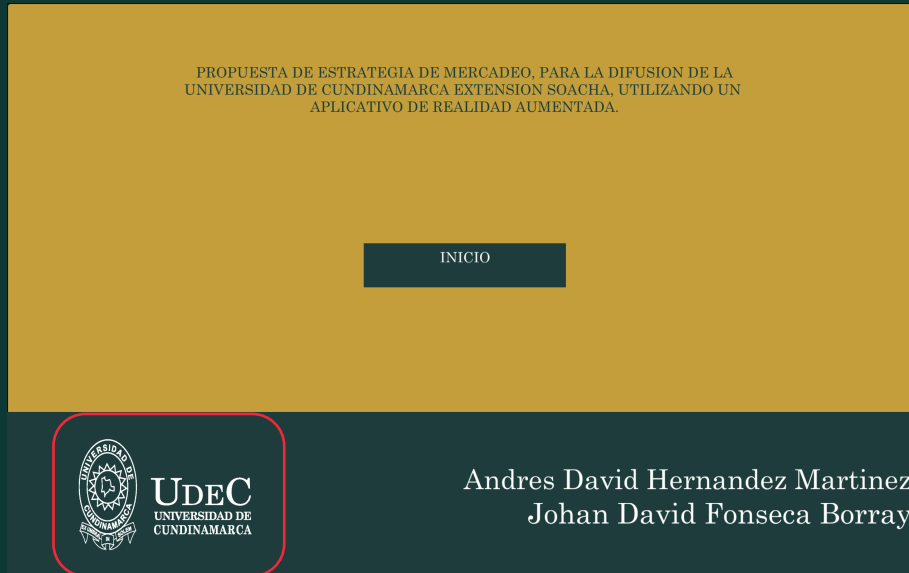
Este manual esta diseñado para informar a los usuario la forma correcta de utilizar el aplicativo, guiandolo a traves de las diferentes interfaces diseñadas intuitivamente para que el usuario puede aprovechar al maximo y pueda conocer de primera mano las ventajas y novedades que trae consigo la realidad aumentada y conociendo ademas las instalaciones de la universidad de cundinamarca extension soacha.



El usuario tendra que tener el APK para realizar la instalación correspondiente ademas debera tener el marcador correspondiente para el uso de la aplicación.



El usuario conocerá cuáles son los datos a los cuales va a tener acceso la aplicación, en algunos dispositivos será necesario activar la instalación de aplicaciones desconocidas que no provienen de la play store dependiendo de la marca del dispositivo se podrá encontrar en la pestaña seguridad/ orígenes desconocidos.



Al momento de iniciar la aplicación se mostrará una interfaz en la cual se informa del nombre del proyecto, los autores del mismo y contará con el icono de la universidad que lo trasladará a la página principal de la universidad.

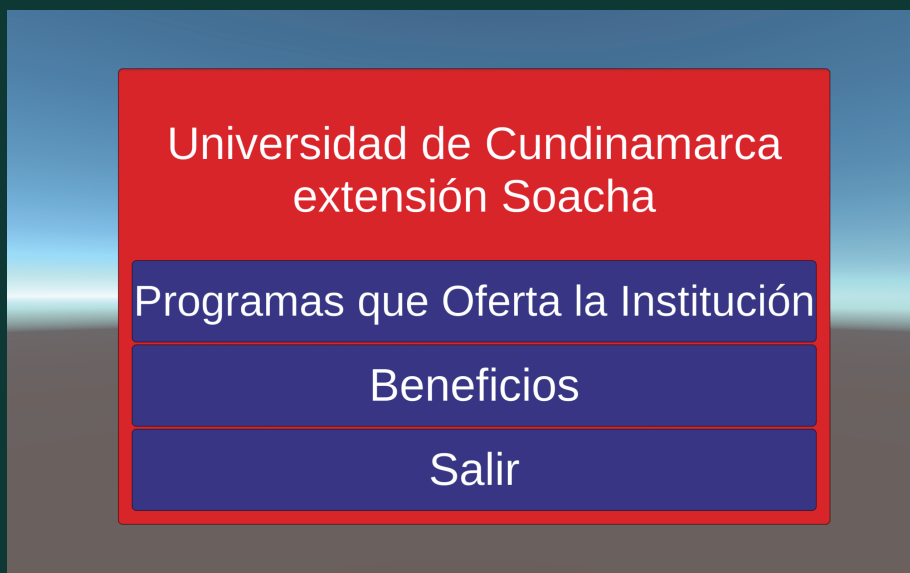
Una vez de inicio se abrirá la siguiente escena.



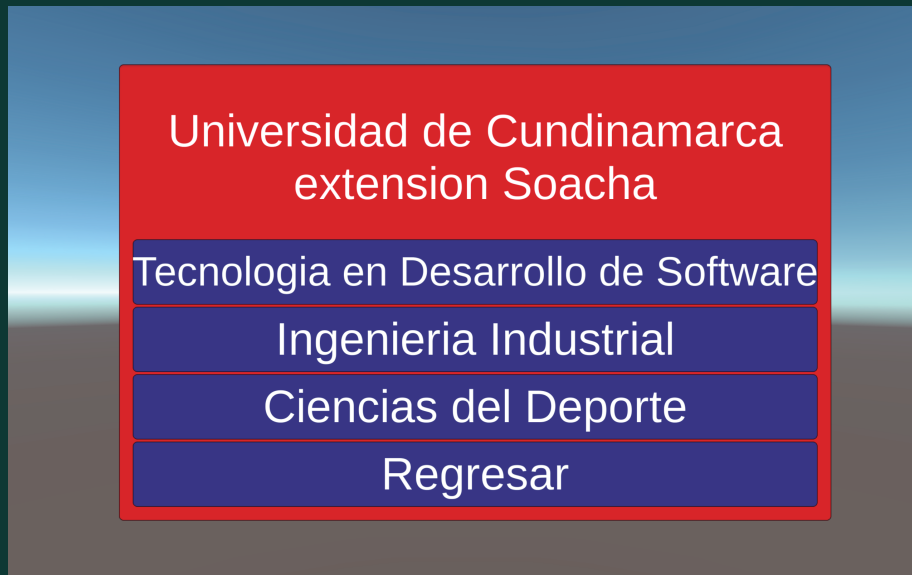
La cual le informara al usuario que tiene que enfocar el marcador para que funcione la escena correctamente, esta escena servira para proporcionar un feedback al usuario para conocer que la escena esta cargando correctamente



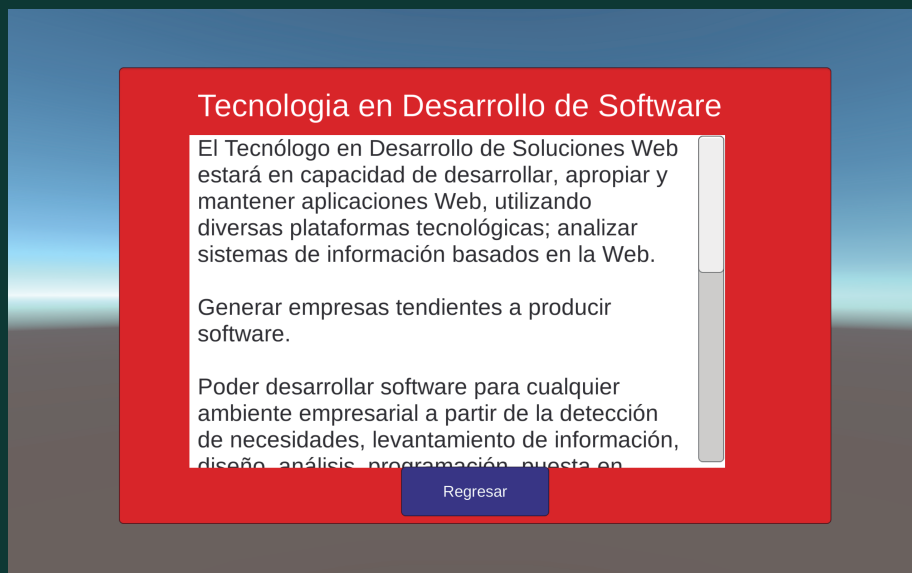
Una vez enfocado el marcador por el usuario se visualizara a traves de la pantalla del aplicativo el modelado de la extensión soacha para que pueda conocer los diferentes espacios con los que cuenta la extensión ademas de una interfaz de botones mediante la cual podra conocer los programas academicos y beneficios.



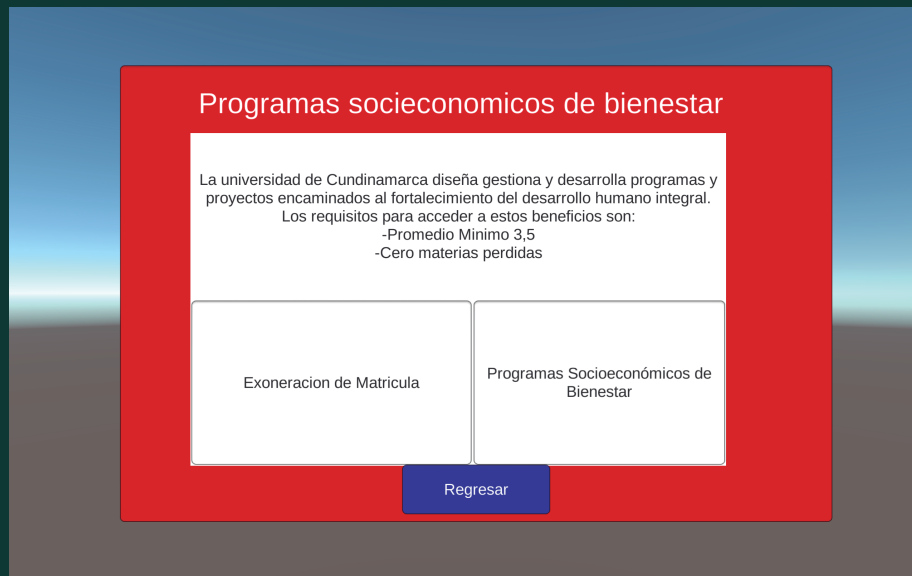
Una vez presionado el boton de programas academicos se podra observar la interfaz que le permite acceder al usuario a los programas academicos o a los beneficios que cuenta la extensión de forma intuitiva.



Cuando el usuario ingrese a la pestaña programas que ofrece la institución se podra observar la pestaña que se encuentra arriba la cual le permitira conocer los perfiles de los programs academicos que ofrece la extensión-



En la pestaña de tecnología se podrá observar el perfil académico que tiene establecida la institución para los estudiantes que deseen ingresar a la universidad.

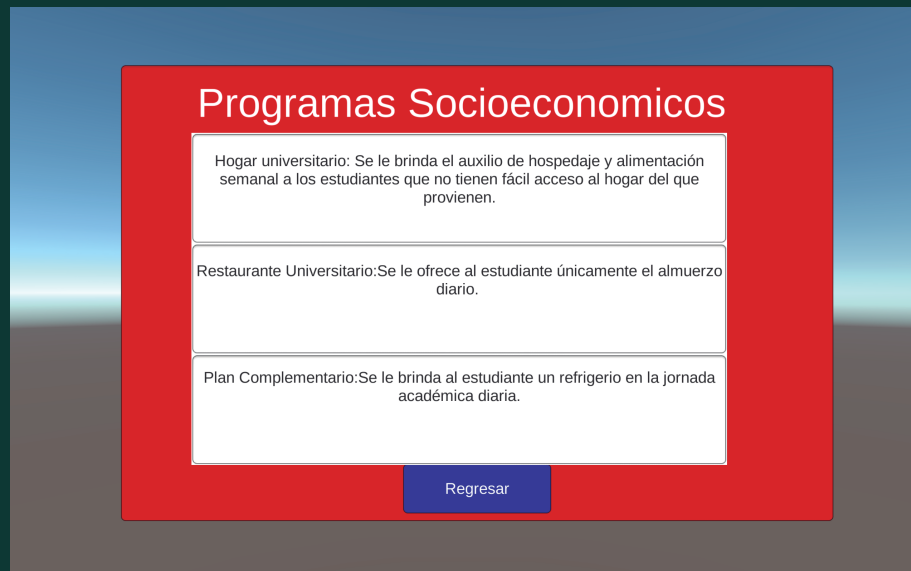


Programas socioeconomicos de bienestar

La universidad de Cundinamarca diseña gestiona y desarrolla programas y proyectos encaminados al fortalecimiento del desarrollo humano integral.
Los requisitos para acceder a estos beneficios son:
-Promedio Minimo 3,5
-Cero materias perdidas

Exoneracion de Matricula	Programas Socioeconómicos de Bienestar
--------------------------	--

Regresar



Programas Socioeconomicos

Hogar universitario: Se le brinda el auxilio de hospedaje y alimentación semanal a los estudiantes que no tienen fácil acceso al hogar del que provienen.

Restaurante Universitario: Se le ofrece al estudiante únicamente el almuerzo diario.

Plan Complementario: Se le brinda al estudiante un refrigerio en la jornada académica diaria.

Regresar

En la pestaña de beneficios podrá conocer la misión de los programas socioeconomicos de bienestar universitario.

También podrá conocer el programa de exoneración de matrícula que tiene la institución y los requisitos que tiene para poder acceder a ella.