



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS OCCIDENTALES

EZEQUIEL ZAMORA

VICE-RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL PROGRAMA DE
CIENCIAS BÁSICAS Y APLICADAS SUBPROGRAMA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA
BARINAS ESTADO BARINAS

Plataforma Web de Orientación para Futuros Estudiantes de Ingeniería Informática de la UNELLEZ VPDS

AUTOR: CAMACHO, EDIFER

C.I:30.925.616

CAPITULO I:EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente en la UNELLEZ VPDS se observa que la problemática del abandono es motivo de preocupación. Testimonios de estudiantes revelan que las principales dificultades radican en materias como programación, calculo, entre otras. Una percepción errónea de la carrera, donde se cree que se centra únicamente en el manejo de computadoras o aplicaciones, agrava el problema. Para abordar este problema, se propone el desarrollo de una Plataforma Web de Orientación para Futuros Estudiantes de Ingeniería Informática.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una plataforma web interactiva que oriente a los futuros estudiantes de ingeniería informática de la UNELLEZ VPDS.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Diagnosticar la situación actual de deserción y percepción estudiantil de la carrera de ingeniería informática en la UNELLEZ VPDS, relacionadas con la insatisfacción y desajuste entre las expectativas de los estudiantes y el contenido académico de la carrera.
- Determinar los requerimientos científicos y tecnológicos necesarios para el desarrollo de la plataforma web interactiva, incluyendo los temas y habilidades clave para una orientación efectiva en la carrera de ingeniería informática.
- Diseñar la estructura y funcionalidades de la plataforma, integrando módulos interactivos, evaluaciones de habilidades y simulaciones que reflejen los contenidos de la carrera y orienten a los futuros estudiantes en su decisión vocacional.



JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación busca abordar la problemática de la deserción estudiantil en Ingeniería Informática en la UNELLEZ VPDS mediante una plataforma web interactiva que oriente a los futuros estudiantes.

ALCANCES

Temáticos

Espaciales

Beneficios

Impacto metodológico

LIMITACIONES

Temáticos

Tecnológicas

Recolección de Datos

Participación de los
Usuarios

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

"Implementación de Sistema Tutor Inteligente para Reducir el Índice de Reprobación en Ingeniería Informática"

EDGAR DEGANTE
AGUILAR (2020),

"Aplicación de Asistente de Estudio con Inteligencia Artificial para la Escuela de Ingeniería en Computación"

JUAN TORRELLES
(2021)

"Metodología Estructurada para el Desarrollo de Aplicaciones Web en el Contexto de Servicios y Turismo para los Municipios del Estado Barinas"

EDWARD CASTRO Y
CARMEN PLAZA (2017)

BASES LEGALES

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

Artículo 108

La formación y el acceso universal a la información mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

Artículo 109

La autonomía universitaria, un principio clave que permite a las universidades fomentar la investigación científica, tecnológica y académica.

Artículo 110

la ciencia y la tecnología como motores de desarrollo en el país.

LEY ORGÁNICA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN (LOCTI)

Artículo 2: La ley refuerza la necesidad de promover el uso de las tecnologías de manera sistemática en el país. La plataforma web que se desarrollará busca utilizar las tecnologías actuales para mejorar la orientación de los estudiantes en su transición a la carrera de ingeniería informática.

LEY DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Artículo 3: Esta ley es fundamental para la creación de una plataforma educativa basada en TIC, ya que respalda el uso de estas tecnologías como herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

VARIABLES INDEPENDIENTES:

Requerimientos científicos y tecnológicos.

Estructura de la plataforma.

VARIABLES DEPENDIENTES:

Deserción estudiantil y percepción.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Objetivo General: Desarrollar una plataforma web interactiva que oriente a los futuros estudiantes de ingeniería informática de la UNELLEZ VPDS.

Objetivos Específicos	Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Diagnosticar la situación actual de deserción y percepción estudiantil de la carrera de ingeniería informática en la UNELLEZ VPDS, relacionadas con la insatisfacción y desajuste entre las expectativas de los estudiantes y el contenido académico de la carrera.	Deserción estudiantil y percepción	La deserción estudiantil en este contexto se refiere al abandono de la carrera debido a la insatisfacción o el desajuste entre las expectativas de los estudiantes y el contenido académico de la carrera.	<ul style="list-style-type: none">• Insatisfacción.• Expectativas.• Percepción académica.	<ul style="list-style-type: none">• Nivel de satisfacción de los estudiantes con la carrera.• Desajuste entre expectativas y contenido académico.• Percepción del aprendizaje de conceptos clave como algoritmos, calculo, entre otras.	<ul style="list-style-type: none">• 1• 2• 3
Determinar los requerimientos científicos y tecnológicos necesarios para el desarrollo de la plataforma web interactiva, incluyendo los temas y habilidades clave para una orientación efectiva en la carrera de ingeniería informática.	Requerimientos científicos y tecnológicos	Se refiere a la identificación de los conocimientos, competencias tecnológicas y temas clave que deben ser abordados para la creación de la plataforma educativa interactiva que apoye a los futuros estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">• Conocimiento.• Competencias.• Requerimientos tecnológicos.• Temas clave.	<ul style="list-style-type: none">• Identificación de conocimiento y competencias necesarias.• Requerimientos tecnológicos de la plataforma.• Definición de los temas clave en la carrera.	<ul style="list-style-type: none">• 4• 5• 6
Diseñar la estructura y funcionalidades de la plataforma, integrando módulos interactivos, evaluaciones de habilidades y simulaciones que reflejen los contenidos de la carrera y orienten a los futuros estudiantes en su decisión vocacional.	Estructura de la Plataforma	Es la organización y el diseño de la plataforma web que incluye módulos interactivos, simulaciones y evaluaciones para orientar a los estudiantes en su decisión vocacional en la carrera de ingeniería informática.	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de la plataforma.• Funcionalidades.• Evaluaciones.	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de los módulos interactivos.• Simulaciones en la plataforma.• Evaluaciones de habilidades.	<ul style="list-style-type: none">• 7• 8• 9

Fuente: Camacho. E. (2024)

CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO

NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN

Se utilizara la naturaleza cuantitativa ya que es adecuada porque el proyecto recopilará información sobre las causas de deserción.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de esta investigación es tecnológico, dado que su objetivo principal es el desarrollo de una plataforma web.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio se clasifica como proyecto especial, ya que se enfoca en la propuesta y desarrollo de una plataforma web.

MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación adopta la modalidad de campo, que se realiza mediante la recolección directa de datos en el entorno donde ocurren los hechos, sin manipular las variables.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población de este estudio está compuesta exclusivamente por los estudiantes y docentes de la carrera de Ingeniería Informática de la UNELLEZ VPDS

MUESTRA

La muestra será seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencional, con el objetivo de incluir a los participantes más relevantes para el análisis.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se utilizará encuestas para recopilar datos de los estudiantes como experiencias, percepciones, etc. Y entrevistas semiestructuradas dirigidas a los docentes para explorar las competencias necesarias para el éxito académico de la carrera. Con instrumentos como cuestionarios, guías de entrevista, etc.

40 Estudiantes

5 Docentes



METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE

