PROYECTO FORMATIVO

TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE

“DINOSAPIENS”

RESUMEN EJECUTIVO

FICHA: 2875259, JORNADA NOCTURNA, PRESENCIAL.

Este proyecto se ideo con el fin de presentar una manera sencilla y divertida de practicar ejercicios de diferentes áreas de la educación como las matemáticas, el inglés, etc., que puede ser de dificultad para algunos jóvenes en la etapa educativa de la primaria o primeros cursos del bachillerato.

Para nadie es un secreto que la practica hace al maestro, y es la idea detrás del proyecto reforzar las destrezas y habilidades al gusto del usuario, que pueda decidir en que se quiere enfocar y tomarse el tiempo que quiera con cada sesión.

La repetición de diferentes ejercicios con su debida dificultad ejercita las habilidades del usuario para poder estar preparado a la hora de querer desarrollar aún más su conocimiento y le facilitará su paso por la etapa escolar. No solo eso, también existe la opción de utilizar el producto bajo la supervisión de maestros o tutores en el ambiente formativo para que ellos puedan guiar al usuario en los temas que crea convenientes según sea el caso.

El objetivo es que no solo sea una herramienta didáctica, también es importante que el usuario guste de las funcionalidades y no sienta la practica como una obligación, disfrutando de la interfaz y las opciones de personalización que presenta el software, reduciendo el tedio y el cansancio de sumergirse en las actividades.

El software estará en constante actualización ya que su base y estructura permite añadir muchas características, tanto didácticas, como de mecánicas de usuario, el potencial está ahí con un mundo de ejercicios a la espera de usuarios que puedan disfrutar de él.

Por último, es bastante importante enfocarse en los entornos pedagógicos y presentar soluciones para evitar deserción escolar, además de presentar una solución para que los jóvenes de alguna manera “se enamoren” del ambiente educativo y aprecien las herramientas didácticas.