CREACION DE APP

DANIELA ALEJANDRA VARGAS HERRERA

LINA MARCELA PARDO GUTIERREZ

NICOL MARIANA SANDOVAL

JESUS ALFREDO OCAMPO

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA

FACULTAD DE INGENIERIA, BOGOTÁ D.C

TECNOLOGÍA EN ADMINISTRACION DE APLICACIONES INFORMATICAS

METODOS Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN

BOGOTÁ D.C

2020

INTRODUCCION

Este proyecto explica el diseño e implementación de una aplicación para dispositivos móviles interactiva donde niños y adolescentes entre edades de 6 a 18 años aprendan conceptos de programación por medio del juego para incentivarlos a unirse al campo del desarrollo desde estas edades tempranas, con esto se pretende aprender a codificar combinar el conocimiento científico con la creatividad y el aprendizaje. Requiere una alta actividad áreas en el cuerpo humano como lo es el cerebro además busca capacitar a los niños por completo. Cuando los niños codifican o desarrollan mediante un juego allí aprenden a expresarse por medio del pensamiento procedimental y a fortalecer su confianza donde además se pretende que adquieran habilidades que los ayude a pasar de simplemente consumir información a convertirse en creadores o desarrolladores digitales.

JUSTIFICACION

como ya sabemos en Colombia y en mundo entero la educación es muy importante y fundamental en la vida del ser humano, pero más que todo en las edades o etapas más tempranas de nuestra vida es una necesidad que ha llevado a que varias personas tengan la necesidad o la idea de crear aplicaciones móviles para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños o adolescentes.

evidenciamos que los niños y adolescentes mas que todo en este tiempo o esta época ya aprenden a utilizar las herramientas tecnológicas con mayor facilidad y como se ha mencionado a temprana edad debemos aprovechar esta habilidades a favor de la educación y es aquí donde surgió nuestra idea de una aplicación agradable y fácil de usar para nuestros usuarios prescolares en donde les ayude con su aprendizaje para que puedan crecer en el mundo de la tecnología que ha avanzado a tan grandes pasos.

Objetivo General

* Desarrollar una aplicación móvil educativa para Android, que busca mediante niños y adolescentes desarrollar Habilidades mediante la creación o desarrollo por medio de esta app interactiva.

Objetivos Específicos

* Brindar a los niños y adolescentes una herramienta informática para el aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades.
* Determinar los temas educativos que se van a implementar en nuestro desarrollo de la aplicación móvil.
* Desarrollar una app con una interfaz interactiva y amigable para que nuestros usuarios aprendan de forma divertida con mayor facilidad.
* Diseñar Estrategias para determinar los temas educativos y implementarlos en nuestra app.

**MARCO CONCEPTUAL**

1. Ciclo de vida de un proyecto:

El ciclo de vida de un proyecto es toda la organización para la creación de un proyecto, llevando cierto orden, con su respectivo tiempo y organización.

1. ¿Cuál es el objetivo del ciclo de vida?

Se ocupa del proceso y la metodología adecuada para desarrollar un proyecto.

Para llevar a cabo el alcance que hemos definido para el  Proyecto, es decir, aquello que pretendemos obtener como resultado de la ejecución del Proyecto.

Todo proyecto depende de fases o etapas que marcaran el inicio del proyecto, La mayoría de los proyectos presentan una serie de etapas comunes desde el comienzo hasta la finalización. las fases son las siguientes:

1. Inicialización (Planificación)  
   Cuando se inicia un proyecto se deben hacer estudios y/o análisis previos para ver la factibilidad y determinar el tiempo de vida de dicho proyecto.  
   Se debe planificar cada uno de los pasos a seguir, así como también marcar que se desea abarcar con dicho proyecto.
2. Desarrollo (Ejecución).  
   No es mas que poner en marcha las ideas plasmadas para hacer funcionar el proyecto.
3. Seguimiento (Control).  
   Dependerá de el tiempo de vida del proyecto ya que se trabajara en base al tiempo estimado.
4. Cierre.

Los proyectos deben cumplir con cada una de esa fase y para esto se crea un cronograma para marcar las pautas y duración de cada ciclo.

**Clasificar las actividades que se encuentran en cada una de las fases del ciclo de vida de los proyectos, relacionados a la idea expuesta**

1. Inicio:

En esta fase se define cuánto es el alcance del proyecto, se hace investigación para definir los ítems que llevarán a cabo.

* Además de esto se asigna el equipo de trabajo y sus labores correspondientes, ya que es una aplicación tipo juego interactivo.
* Primero se busca información a cerca de otras aplicaciones de este mismo tipo, encuestas que se hallan hecho, y también si se puede hacer encuestas para que padres, niños, jóvenes respondan encuestas para tener más claro como llegar al lo que requieren los niños de diferentes edades.
* Lo siguiente que se haría para esta proyecto es definir que va a llevar la aplicación, que no, lo que es fundamental y lo que no
* Especificar los requerimientos de uso.
* Definir el presupuesto para la creación de esta.
* Ya que es una aplicación para niños y jóvenes, definir que pros y contras tendría, que se haría para prevenir todo tipo de incidentes, mirar que afectaría y que se hace para prevenir eso.
* Para empezar la creación, determinar las tecnologías que se vallan a utilizar el software, hardware y servicios requeridos.
* Para su creación se define que personal está capacitado para hacerlo, como ya se definió si metodología que es scrumb
* Definir las necesidades del sistema que se valla a utilizar
* Se deben crear estrategias que vayan de acuerdo con los objetivos de la institución y se debe planificar teniendo en cuenta la creación de un presupuesto y cronograma. Todo esto para asegurar el éxito del proyecto.

<https://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/04/15/ciclo-de-vida-de-un-proyecto/>

1. Desarrollo:

Cuando ya se hallan definido cada uno de los ítems anteriores se inicia con el desarrollo de la aplicación.

En base a la planificación, habrá que completar las actividades programadas, con sus tareas, y proceder a la entrega de los productos intermedios. Es importante velar por una buena comunicación en esta fase para garantizar un mayor control sobre el progreso y los plazos. Asimismo, es indispensable monitorizar la evolución del consumo de recursos, presupuesto y tiempo, para lo que suele resultar necesario apoyarse en alguna herramienta de gestión de proyectos. En esta etapa se deben gestionar: el riesgo, el cambio, los eventos, los gastos, los recursos, el tiempo y las actualizaciones y modificaciones

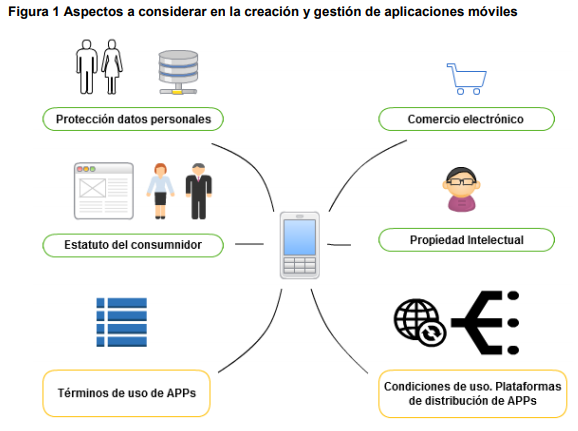
1. Seguimiento y control:

Esta fase comprende los procesos necesarios para realizar el seguimiento, revisión y monitorización del progreso de proyecto. Se concibe como el medio de detectar desviaciones con la máxima premura posible, para poder identificar las áreas en las que puede ser requerido un cambio en la planificación. La etapa de seguimiento y control se encuentra naturalmente asociada a la de ejecución, de la que no puede concebirse de forma separada, aunque por su importancia y valor crítico.

En esta fase es importante verificar que el cronograma se este cumpliendo y que además de esto, si se llegan a presentar incidentes irlos notificando para poder llegar a una solución y poder seguir cumpliendo con las actividades propuestas. Y ya que es una aplicación para niños, se tendrá que hacer pruebas para que pueda ser una aplicación que a los niños les guste y que que pueda ser entendible para ellos.

1. Cierre:

Cuando ya se halla tenido el producto final, en este caso la aplicación, con los estándares, requerimientos y funciones que se presentaron se puede dar como finalizada y estará lista para entregar al cliente.



No

Bibliografía

innovaciòn, T. e. (s.f). *Tecnologia e innovaciòn*. Obtenido de https://www.significados.com/software/

WEB, M. (2005). *Fundamentos de JavaScript*. Obtenido de https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting\_started\_with\_the\_web/JavaScript\_basics

Salud, I. n. (22 de Diciembre de 2017). *sarampion-Rubeola*. Obtenido de [file:///C:/Users/Familia/Downloads/PRO\_Sarampion-Rubeola.pdf](../../../../C:%5CUsers%5CFamilia%5CDownloads%5CPRO_Sarampion-Rubeola.pdf)

FUENTES, J. D. (2017). *MARCO LEGAL*. Obtenido de https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4131/Rodr%C3%ADguezjuan2017.pdf?se