



Universidad Politécnica de Tlaxcala
UPTx.

Diseño de interfaces
Asignatura.

María Luisa Alcántara Muñoz
Maestra.

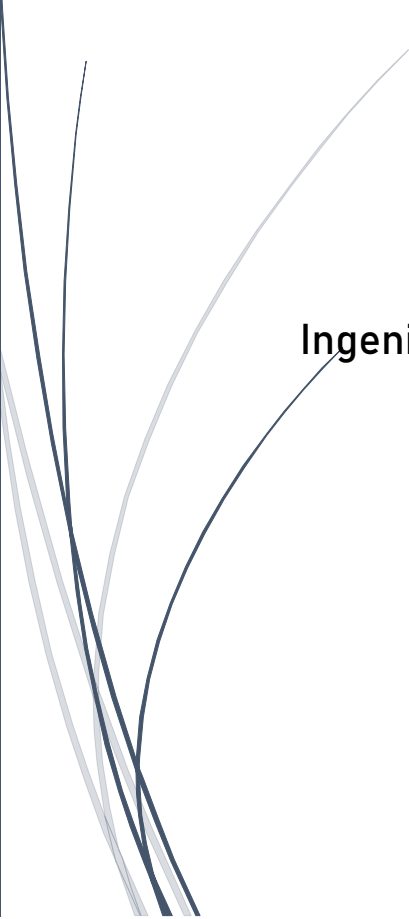
Evelin Rojas Garcia
Jacquelin Ahuactzi Ahuatzí
Marco Antonio Conde Lira
Emmanuel Mejía Morales
Erick Zarate Romero
Integrantes del equipo.

Cuatrimestre: 8° Grupo: "B"

Propuesta de proyecto
Nombre del trabajo.

Ingeniería en tecnologías de la información
Programa académico.

Miércoles 26 de enero de 2022
Fecha de entrega.

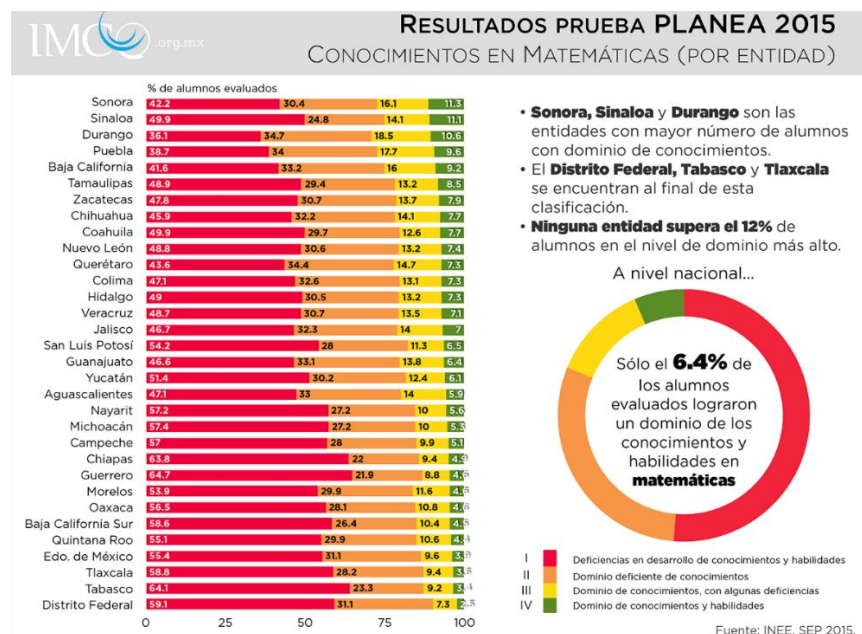


Problemática.

Con el paso de los años, la infancia de todos los niños de hoy en día se ha convertido en algo más tecnológico, de tal manera que el tiempo destinado para el estudio se ha visto reducido de manera considerable, dando como consecuencia la falta de interés en la lectura y adoptado los videojuegos y redes sociales como parte fundamental de su rutina diaria, como es de esperarse, eso es algo malo que se debe de cambiar; eso no quiere decir que vamos a eliminar la tecnología de la vida de los jóvenes, pero si transformar la forma en que usan su tiempo y en las áreas que dirigen su atención enfocándonos en la tecnología.

Durante el 3° grado de secundaria se realizan diversas pruebas para obtener el verdadero aprovechamiento académico que tienen los alumnos.

A partir de los resultados arrojados por la prueba PLANEA del 2015, los cuales se pueden apreciar en la siguiente gráfica (resultados de conocimientos matemáticos), en Tlaxcala y en general en todos los estados de México se presenta un serio problema en el aprovechamiento matemático, debido a que muchos de los alumnos del nivel secundaria no enfocan suficiente tiempo en practicar las operaciones aritméticas básicas generando que tan solo el 6.4% de alumnos sea capaz de tener un dominio de los conocimientos y habilidades básicas de matemáticas.



Solución.

A partir de la problemática encontrada en los estudiantes del nivel secundaria de todo el país, fue como el equipo realizo un análisis de aprovechamiento, con la idea de crear una calculadora online, en la cual se puedan ingresar las cifras a evaluar en las distintas operaciones aritméticas básicas y de esta forma obtener un resultado correcto, además se pretende que este sistema online pueda proveer de material educativo, tal como lo son algunos videos explicativos o también llamados tutoriales, con el objetivo de que los estudiantes se interesen en dedicar tiempo a la práctica de los conocimientos matemáticos básicos y a su vez lograr que los estudiantes del país tengan un mejor dominio en las matemáticas, mejorando los resultados obtenidos en la encuesta realizada por PLANEA del 2015.

El equipo planea que el sistema tenga una interfaz de usuario con colores llamativos y adecuados al sector al que va dirigido, que en este caso son estudiantes de secundario, teniendo en cuenta que los mismos tienen cierto conocimiento del uso de softwares de este estilo y un ligero manejo de la tecnología, la interfaz debe ser intuitiva, atractiva e interactiva para poder captar la atención del usuario, ya que al tratarse de un tema que a los jóvenes les cuesta comprender con facilidad y que por lo tanto pierden el interés con facilidad, nuestro objetivo es generar un impacto positivo y que su interés así las matemáticas aumente considerablemente.