Visión del Proyecto

**Fecha:** 27/08/2025

**Autores:**

Danluis Enrique Romani Mora

Eduardo Chaparro Huaman

Fabrizcio Galileo Argandoña Montalvo

**Versión:** 1.2

# Introducción

El proyecto es una plataforma web desarrollada en spring boot, con la que los alumnos de una institución podrán tomar una evaluación psicológica de forma más práctica y eficiente ahorrando tiempo y recursos en este proceso.

El proyecto tiene el propósito de ofrecer una plataforma web con la cual se tome un test, siendo más específicos uno para identificar el tipo de aprendizaje que tiene un alumno, esto según la teoría de Howard Gardner.

Su importancia radica en que la educación contemporánea experimenta una transición irreversible hacia entornos digitales, un proceso acelerado por las demandas del siglo XXI y la globalización. No obstante, este avance tecnológico no siempre se traduce en una mejoría pedagógica.(EQUIDADES, 2023)

# Problema a Resolver

Falta de herramientas tecnológicas para el apoyo en el estudio de los estudiantes.

# Objetivos del Proyecto

## Objetivo General:

Diseñar e implementar un software basado en la teoría de las inteligencias múltiples, para personalizar las experiencias educativas, optimizar la toma de decisiones pedagógicas y fomentar una educación más adaptativa y equitativa con el apoyo de inteligencia artificial

## Objetivos Específicos:

* Que el sistema permitirá la visualización de datos pedagógicos en tiempo real, facilitando a los docentes el monitoreo del progreso académico individual y grupal
* Dar recomendaciones automatizadas.
* Evaluar el impacto del sistema en la disminución de brechas de aprendizaje mediante un piloto en instituciones educativas, midiendo los cambios en calificaciones promedio y tasas de reprobación.

# Público Objetivo (Usuarios Finales)

## Usuarios principales:

* Alumnos del 5to grado de secundaria de la institución educativa San Martin de Porres.
* Docentes de la institución educativa San Martin de Porres.

## Beneficios esperados:

* Un aumento en el entusiasmo y participación estudiantil.
* Una mejora en el rendimiento académico de los alumnos debido a una educación personalizada , así mismo reducir la tasa de reprobación.
* Los docentes podrán conocer nuevas formas de enseñanza que se adaptaran mejor a ciertos alumnos.

# Funcionalidades Principales

## Funcionalidades esenciales:

* Ingreso al software mediante un inicio de sesión .
* Identificación del tipo de inteligencia predominante del alumno por medio de test
* Integración de un chatbot con inteligencia artificial.
* Visualización de datos del alumno en un dashboard.
* Listado de alumnos y acciones CRUD
* Recomendaciones pedagógicas automáticas.

## Funcionalidades futuras (Opcionales):

* Filtrado de alumnos por indexación.
* Ampliación del banco de instrumentos de diagnóstico

# Requisitos Técnicos

Define el stack tecnológico del proyecto.

## Lenguajes y Frameworks:

* Angular.
* Spring Boot.
* MySql

## Compatibilidad:

* Windows 10.
* Navegadores web.

# Riesgos y Limitaciones

Posibles problemas que pueden surgir durante el desarrollo.

## Riesgos:

* Desconocimientos sobre las herramientas de desarrollo acordadas.
* Insuficiencia de tiempo.
* Un mal uso de la metodología acordada para el desarrollo del software.
* Cambios en las políticas de uso sobre las api de la inteligencia artificial que se usarán para el desarrollo del software.

## Limitaciones:

* Recursos limitados para el desarrollo del software.

# Alcance del Proyecto

Define qué incluirá y qué quedará fuera en la primera versión.

## Lo que incluirá:

* La primera versión del software con todos los requerimientos funcionales del software.
* Una capacitación al personal dirigido.
* Soporte al software durante un periodo de 6 meses.
* Documentación,
* Capacitación para los alumnos para el uso del software.

## Lo que NO incluirá (por ahora):

* Manual de usuario

# Referencias

EQUIDADES. \*La Diversidad en la Era Digital: Desafíos y Oportunidades en la Educación\* [en línea]. 29 sep. 2023. Disponible en: https://equidades.org/la-diversidad-en-la-era-digital-desafios-y-oportunidades-en-la-educacion/ [Consulta: 3 sep. 2025].

# Control de Cambios

| **Nro.** | **Fecha** | **Autor(es)** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 27/08/2025 | Danluis Enrique Romani Mora  Eduardo Chaparro Huaman  Fabrizcio Galileo Argandoña Montalvo | Se creó el documento y se sentaron las bases del proyecto que se va a desarrollar |
|  | 03/09/2025 | Eduardo Chaparro Huaman | Reformulación de la Introducción |