**Introducción**

Las plataformas de enseñanza de programación tradicionales suelen centrarse en la enseñanza de conceptos teóricos, sin brindar la experiencia práctica necesaria para enfrentar los desafíos del mundo real (Smith, 2020). Esto puede generar que los estudiantes no desarrollen las habilidades y la confianza necesarias para aplicar sus conocimientos en proyectos reales, limitando sus oportunidades laborales (Jones, 2019). Nuestra plataforma busca abordar este problema proporcionando una experiencia de aprendizaje basada en proyectos, donde los estudiantes aprenden a programar creando aplicaciones funcionales que resuelven problemas reales.

**Objetivos**

**Objetivo General**

Brindar a los estudiantes las habilidades y la experiencia práctica necesarias para ser programadores exitosos en el mundo real.

**Objetivos Específicos**

* Que los estudiantes sean capaces de aplicar los conceptos teóricos de programación a la creación de proyectos reales.
* Que los estudiantes puedan desarrollar aplicaciones funcionales que resuelvan problemas del mundo real.
* Que los estudiantes puedan trabajar de manera independiente y en equipo en proyectos de programación.
* Que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente sobre sus proyectos de programación.
* Que los estudiantes puedan identificar y resolver problemas de programación de manera eficiente.
* Que los estudiantes puedan adaptarse a las nuevas tecnologías y lenguajes de programación.
* Que los estudiantes desarrollen una mentalidad de aprendizaje continuo.

**Alcance**

* La plataforma está diseñada para brindar una experiencia de aprendizaje personalizada y atractiva a estudiantes de programación de todos los niveles, desde principiantes absolutos hasta profesionales que buscan actualizar sus habilidades. Para ello se crearán rutas de aprendizaje relacionadas con las distintas ramas de programación que se pretenden impartir.
* Se ofrece una variedad de cursos que se adaptan a las necesidades específicas de cada grupo, garantizando una progresión continua en el aprendizaje.
* Los docentes pueden crear y personalizar sus propios cursos, utilizando una herramienta de diseño intuitiva y fácil de usar.
* Los docentes pueden agregar pruebas y ejercicios prácticos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Dentro de los cursos se les deberá dar una breve introducción y proporcionar sugerencias de proyectos que los estudiantes puedan llevar a cabo con los conocimientos de dichos cursos.
* La plataforma incluye herramientas de colaboración que permiten a los docentes interactuar con los estudiantes y brindarles retroalimentación personalizada. (Ya sea interactuando por medio de foros o publicando información que les parezca relevante por medio de un blog).
* La plataforma no utilizará videos para impartir las lecciones, sino que se enfocará en el uso de la lectura.
* Los docentes incluirán códigos para hacer testing esto para garantizar que el código que hagan los estudiantes cumpla con los resultados esperados.