

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Objetivo	2
2. Posicionamiento	3
2.1. Oportunidad de negocio	3
2.2. Determinación del problema	3
2.3. Determinación de la posición del producto	4
3. Descripción de stakeholders y usuarios	4
3.1. Resumen de los administradores	4
3.2. Resumen del usuario	4
3.3. Ambiente del usuario	4
4. Características del producto	4
5. Restricciones	5

VISIÓN

1. Introducción

1.1. Propósito

El juego de aprendizaje interactivo está diseñado para integrar conceptos de lengua, literatura y ortografía en una aventura digital atractiva y educativa. Los estudiantes tendrán que avanzar diferentes niveles, resolviendo desafíos que refuerzan los contenidos curriculares.

1.2. Objetivos

- Fomentar el conocimiento y comprensión de las reglas de acentuación en palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.
- Promover la participación activa de los niños a través de actividades interactivas y desafíos lúdicos.
- Proporcionar retroalimentación positiva y recompensas para motivar el progreso y el compromiso continuo con el aprendizaje.
- Adaptar el contenido y la dificultad de acuerdo con el progreso individual de cada niño, ofreciendo un enfoque personalizado para el aprendizaje.

El juego cubre una variedad de temas del currículo de lengua, literatura y ortografía:

Lengua y Literatura:

Comprensión lectora.

Ortografía:

Uso correcto de la acentuación.

Ortografía de palabras comunes.

Reglas de puntuación.

2. Posicionamiento

2.1 Oportunidad de negocio:

Nuestra aplicación se podrá instalar en cualquier institución en donde los docentes podrán reducir su tiempo en realizar evaluaciones formativas y brindar retroalimentación a los estudiantes para que así puedan usarlo en otras actividades que requieran de suma importancia en la institución

2.2 Determinación del problema

Problema	Afecta	Impacto	Solución
Lentitud en la elaboración de evaluaciones formativas	A todos	Pérdida de tiempo.	SEF hará que la elaboración de evaluaciones consuma menos tiempo
Lentitud en la retroalimentación	A todos	Pérdida de tiempo.	SEF brindará retroalimentación a los estudiantes

2.3 Determinación de la posición del producto

¿Para Quién?	Para los estudiantes y docentes
El nombre del Producto	Sistema de Evaluaciones Formativas - SEF
¿Qué es?	Es un programa diseñado para ayudar a los estudiantes con una retroalimentación personalizada por medio de evaluaciones formativas.

3. Descripción de stakeholders y usuarios

3.1 Resumen de los administradores

Cargo	Representa	Rol
Institución	El origen de los datos.	Proveen datos y reciben documentos de acuerdo a los datos proporcionados.
Docente	Persona que es encargada de los usuarios (Estudiantes) en la institución	Registra las notas de los usuarios

3.2 Resumen de usuario

Nombre	Descripción
Docente	Encargado de la enseñanza a los estudiantes de la institución
Estudiante	Responda las evaluaciones emitidas por la institución

4. Características del producto

El programa SEF proporcionará a la Institución una mejor organización y retroalimentación de las evaluaciones formativas.

5. Restricciones

Entre las restricciones que tendría nuestro programa serían:

- ◆ El Hardware,
- ◆ Las personas que tendrán acceso a él, debido a su falta de experiencia en el manejo de Software y carencia de conocimientos informáticos.