

Master Education





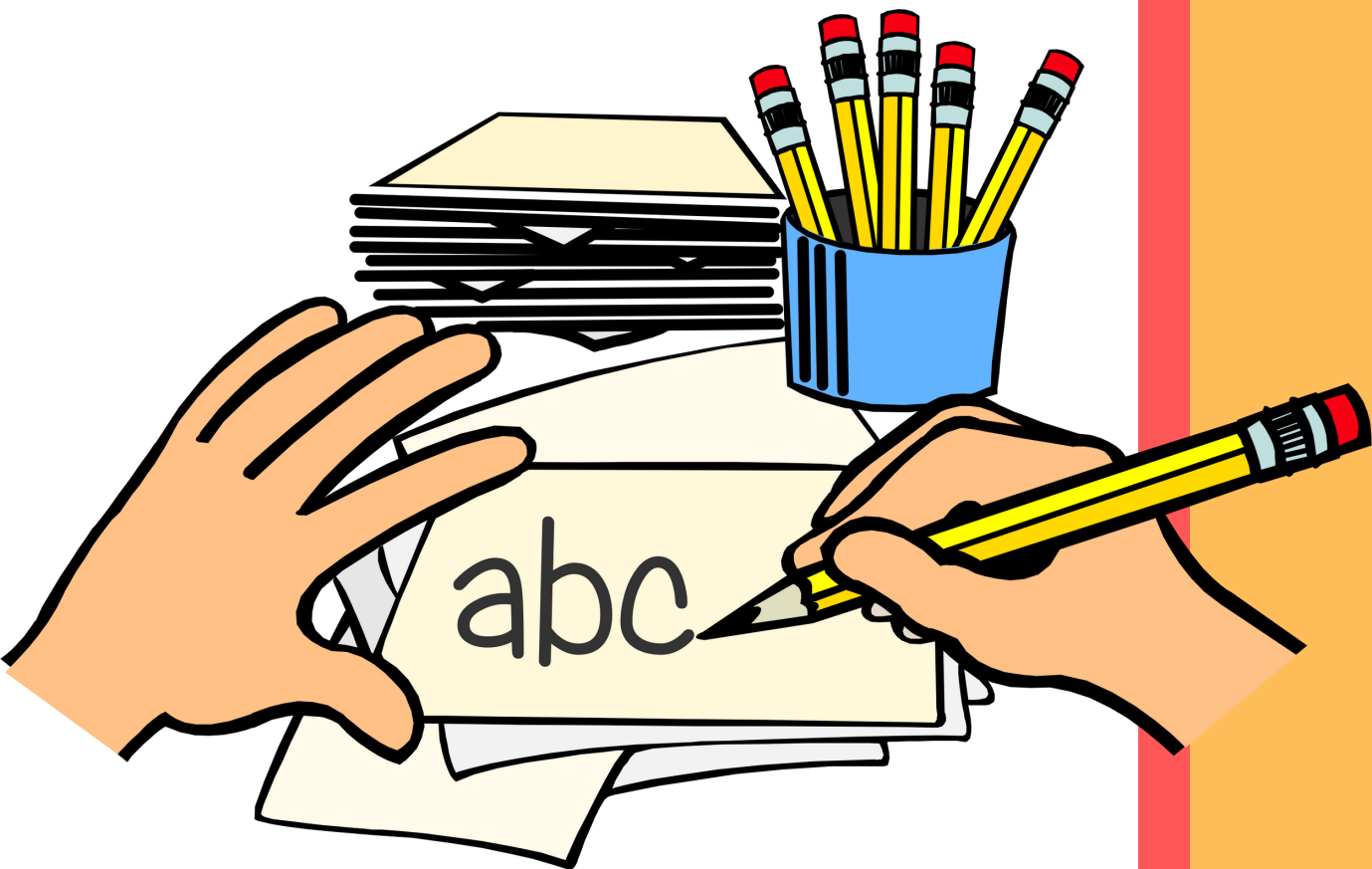
PROBLEMAS DETECTADOS

En los años de 2019 a 2020 podemos observar un decrecimiento en el porcentaje de personas que se inscribieron en general a servicios de educación. Y con esto disminuyó el porcentaje de deserción del 2020. Pero en el 2019 el porcentaje de deserción fue mayor al de 2020 ya que en el 2020 solo fue 1.56%. Esto fue menor por la integración de los estudios en casa.

En el contexto de una sociedad digital, la posibilidad entre múltiples disciplinas del conocimiento plantea un gran desafío para que las actividades académicas y de investigación, comprendan, interpreten y apliquen una forma eficaz de impartir los conocimientos, a partir de clases desarrolladas para las futuras generaciones, de acuerdo a sus métodos de aprendizaje.

Es por eso que nosotros en nuestro proyecto nos enfocamos en la educación por medio de la competencia en los niños. El mundo actual es muy competitivo como tal, por ende se puede inferir que se busca ganar en todos los ámbitos.

SOLUCIÓN

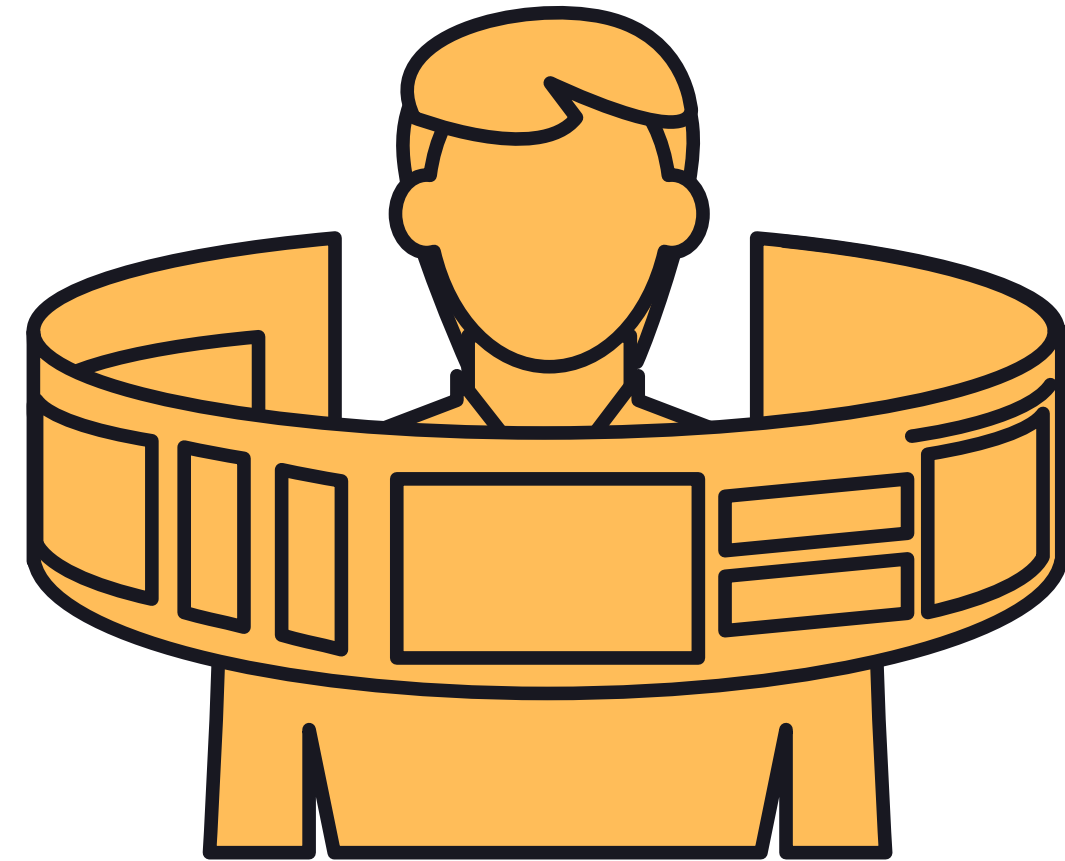


Con una plataforma en la cual se pueda apoyar la enseñanza de los niños de primero a sexto primaria, mediante una plataforma interactiva que permita a los tutores o a los estudiantes seleccionar el tema que quieran reforzar. El programa también cuenta con la implementación de exámenes a los estudiantes, para evaluar el progreso durante los cursos que llevaron y así mismo llegar a un promedio establecido para que el estudiante pueda ganar una recompensa.

Las recompensas empleadas en este programa son los tokens, estos se consiguen mediante la realización de exámenes opcionales. Los tokens son canjeables por puntos extras para los estudiantes, el factor de conversión es que por cada 100 tokens se obtendrá un punto extra. Esto se realiza con el objetivo de dar oportunidad a los estudiantes de conseguir puntos extra, los cuales pueden usar a su placer.

TECNOLOGÍA UTILIZADA

PyQT5 que nos permite crear rápida y fácilmente interfaces gráficas con python. La legibilidad del código Python hace que la creación de interfaces gráficas sea una tarea sumamente sencilla.



Pandas que es una biblioteca de Python para el análisis de datos que proporciona estructuras de datos flexibles y se puede utilizar de manera muy eficiente. Pandas proporciona las siguientes estructuras de datos: Series: son matrices unidimensionales (matrices indexadas o etiquetadas) con índices, similares a los diccionarios.

REQUISITOS FUNCIONALES:

- El programa mostrará el login
- El programa permitirá la registración de usuarios nuevos
- El programa mostrará las diferentes opciones del menú
- El programa recordará los usuarios guardados
- El programa recordará los puntos que tendrá cada usuarios
- El programa permite la selección de diferentes materias
- El programa permite la realización de exámenes
- El programa puede canjear tokens por puntos extras
- El programa puede modificar datos de los usuarios
- El programa puede mostrar las estadísticas de cada usuario

sistema Funcionando...

