|  |
| --- |
| **Visión** Es un proyecto para los estudiantes del grado de tercero a quinto de primaria que tiene la necesidad de enseñar a los niños de la Institución Educativa Santos Ángeles Custodios, se llama jugando y aprendiendo y es una plataforma móvil, que permitirá enseñar temas sobre la tecnología a diferencia de otros proyectos el nuestro habla de la historia, objetos y exponentes tecnológicos. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Grupo de objetivos interesados.**  Los usuarios son los niños de la Institución Educativa Santos Ángeles Custodios de los grados de tercero a quinto de primaria y los maestros del área de tecnología.  Los clientes son las directivas. | **Necesidades.**  -Mejorar el desempeño de los estudiantes mediante este aplicativo móvil que evaluara la historia de la tecnología, las herramientas y los exponentes tecnológicos.  -Reforzar el conocimiento en el área de tecnología e informática. | **Características del producto.**  -Permite al usuario aprender temas que a un no han sido enseñados por su maestro del área de tecnología.  -Conocer la historia de la tecnología, algunos objetos y exponentes tecnológicos  .  -Permitirá evaluar lo aprendiendo en el aplicativo. | **Beneficios.**  -Brindar más herramientas de estudio para facilitar el aprendizaje.  -Motivar a los estudiantes a aprender cosas nuevas sobre la tecnología.  -Ayudar a conocer a los estudiantes del grado de tercero a quinto de primaria la historia, herramientas y exponentes tecnológicos. |