Liceo Compu-Market

**Nombre Completo:** Kevin Jasiel Ramírez Torres

**Grado:** 5to Bachiller en computación con orientación científica

**Sección:** “C”

**Jornada:** Matutina

**Catedra:** Programación

**Monografía de análisis de experiencia**

Dedicatoria

Dedico esta parte a mi Profesor Erick Gonzales el cual nunca me negó la enseñanza o aprendizaje y siempre me ayudo a mejorar a ser mejor persona y mejor estudiante ya que, aunque en ocasiones no preste atención en su clase continúo teniendo esperanza en mí y a día de hoy puedo darle las gracias de la persona que soy y a la que quiero ser por sus grandes enseñanzas y consejos y ser participe en un cambio radical en mi vida.

Introducción

Hoy en la actualidad podemos observar diversidad de tecnologías las cuales muchas de ellas nos ayudan con nuestras labores diarias o a compartir ciertos acontecimientos como tenemos de ejemplo las aplicaciones móviles las cuales nos ayudan a comunicarnos, informarnos y/o compartir ciertas curiosidades o temas tanto educativos como informativos tanto ha sido su desarrollo que hoy en día incluso hasta los más pequeños han sido atraídos por la llamativa tecnología gracias a estas aplicaciones podemos ofrecer hasta una educación mejor en ciertos niveles pero ¿quiénes realmente se toman su tiempo para hacer ciertas aplicaciones?.

He aquí conocemos a los programadores que día a día van junto con un equipo desarrollando siempre un nuevo módulo o software como el caso de hoy que compartiremos una aplicación educativa e informativa que usa 3 ramas de estudio importantes Química, Biología y Programación esta aplicación nace con el propósito de informar y compartir siempre nuevos descubrimientos o para mantener siempre al tanto a las personas de temas varios. Como objetivo general tenemos planeado volverlo más o menos un Instagram educativo donde solo se podrá compartir información de estudio o trabajo.

Índice

Capítulo 1

Vistas de la aplicación hibrida

* Home
* Coffe Break (Tiempo de estudio “ADN”)
* Game (Juego de memoria)

Capítulo 2

Temas iniciales de la aplicación hibrida incluidos con el juego

1. Importancia del agua
2. Explicación del ADN
3. Embarazo
4. Desarrollo Embrionario
5. Infografías
6. Videos interactivos sobre los temas
7. Juego de memoria

Capítulo 3

Uso de la aplicación