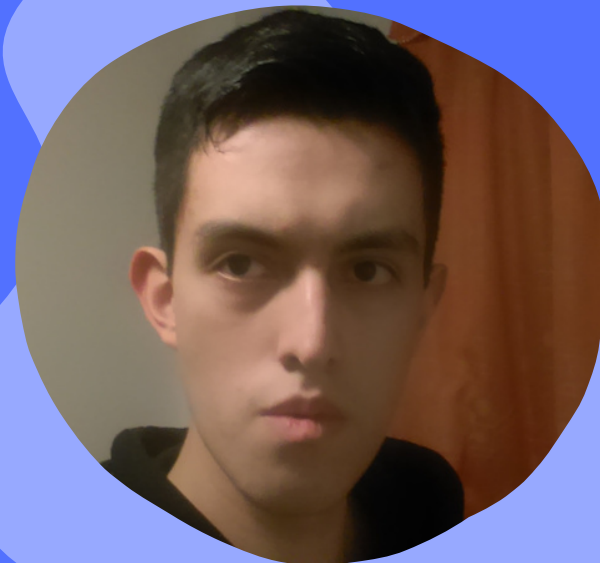


PLAYTHON!

- Andres Felipe Quijano Montenegro
- Alejandro Mahecha Arango
- Marcos Alfredo Fierro Sarria



Los desarrolladores detrás de PLAYTHON!



**Andres Felipe Quijano
Montenegro**

Co-creador
Ingeniería Electrónica



**Alejandro Mahecha
Arango**

Co-creador
Ingeniería Electrónica



**Marcos Alfredo Fierro
Sarria**

Co-creador
Ingeniería Mecatrónica

Introducción

En una época donde cada vez más dependemos de las herramientas digitales, necesitamos más personas interesadas en programar.

Muchas veces las personas se desaniman al pensar que la programación es algo reservado a los "Genios" o que simplemente es algo que no capta su atención.

Queremos reforzar conceptos fundamentales a la hora de programar que muchos olvidamos por falta de práctica o por no entenderlos.

Campos de acción

En nuestro proyecto nos enfocamos en dos campos:

La educación

Parte de nuestro proyecto, se enfoca en transmitir conceptos relacionados con la programación, por medio de distintos ejercicios didacticos, los cuales generen un desarrollo en cuanto a la logica y el razonamiento.

El entrenamiento

Nuestra aplicación busca desarrollar estos conceptos de una manera amena y divertida, generando que el aprendizaje sea emocionante.





¿Qué es?

Es una aplicación diseñada para introducir a niños en el mundo de la programación, fomentando así la creatividad e ingenio en la solución de problemas.

**Nuestro programa está
dividido en tres
modalidades:**



Entrena tu cerebro!

Juegos diseñados para divertirse un rato mientras se desarrolla la lógica y el razonamiento en niños.

Aprende Python

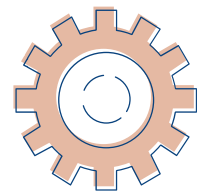
Son juegos diseñados para enseñar bases de programación mientras se interactúa con el usuario por medio de preguntas, analogías y ejercicios.

Ponte a prueba!

Juegos diseñados para evaluar al usuario en los conceptos enseñados.

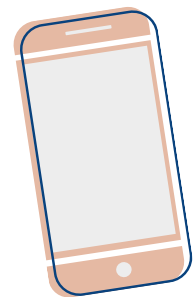
Propósitos

Innovar en la educación



Atraer a los jóvenes a conocer el basto del mundo de la programación, fundamentos y lenguaje mostrando las infinitas cosas que pueden crear


Aprender sin morir en el intento



Diseñar una aplicación amigable, que permita enseñar programación a niños y niñas sin aburrirse en el intento



Objetivos



Diseñar una interfaz mediante el uso del lenguaje Python, caracterizada por ser amigable, intuitiva y divertida enfocada en los niños entre edades de 9 a 14 años.

Programar código que sea la estructura de múltiples minijuegos que giran en torno al enseñar fundamentos básicos de la programación.

Implementar los distintos conocimientos desarrollados a lo largo de la asignatura, para el desarrollo de nuestro proyecto. Adicionalmente, integraremos material externo, que nos sea de ayuda para el correcto desarrollo del proyecto.

Resultado esperado

Nuestros usuarios podrán programar en un mediano plazo, así como emplear las herramientas e ideas adquiridas a lo largo del juego.

Queremos que los niños aprovechen al máximo su etapa de niñez en la cual su cerebro absorbe con gran facilidad nuevos conceptos e ideas



WebScraper

WebScraper implementado:

Para nuestro proyecto, buscamos implementar un WebScraper, el cual le diera la posibilidad al usuario de acompañarlo desde el momento de la instalación de Python.

Datos Obtenidos

Los datos que obtuvimos de la pagina, fue el tutorial paso a paso que nos proveia la pagina, junto con las imagenes, que servian de apoyo audiovisual. La pagina se llama Python para impacientes.



¿Cómo se obtuvieron los datos?



Los datos los obtuvimos comprobando donde se encontraba cada instrucción, y al determinar esto, añadimos el texto de cada instrucción a una lista, y las imágenes fueron guardadas y posteriormente abiertas. Todo esto con herramientas provistas por la librería BeautifulSoup.

Comparación entre el resultado esperado y el obtenido.

Después de varias semanas de trabajo, logramos obtener a PLAYTHON!, una aplicación diseñada para enseñar bases de programación a niños y niñas de entre 8 y 13, por medio del énfasis en la lógica y el razonamiento, con ayuda de interactivas.



Trabajo a futuro

Podemos mencionar, que con esta aplicación pudimos plantear una base en el area de aprendizaje, mas especificamente en el ambito de la programación.

En cuanto el trabajo a futuro, existe variedad de funcionalidades que podriamos llegar a implementar en nuestra aplicación, como podrian ser por ejemplo, una mayor variedad de juegos y lecciones, mas herramientas didacticas, y algunos sistemas que puedan llegar el progreso del usuario mas a fondo.





Conclusión 1

Logramos aprender y utilizar python para el desarrollo de una aplicación util.

Conclusion 2

Logramos hacer un trabajo conjunto como grupo, asignandonos funciones y tareas.

Conclusion 3

Ademas de ello, evidenciamos la importancia de la programación y como puede enfocarse en muchos ambitos.

Conclusiones

Como conclusión general, es importante resaltar que logramos integrarnos como grupo para la realización de un proyecto el cual pudiera llegar a ser de utilidad para las personas, buscando enfatizar en el desarrollo de lógica.

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

