

## **Objetivo General:**

- Desarrollar una plataforma interactiva de propósito educativo que facilita la enseñanza y aprendizaje de programación electrónica, centrado en microcontroladores Esspresif y la integración de modelos de lenguaje avanzados, con el fin de capacitar estudiantes de diversas edades en la construcción de proyectos tecnológicos.

## **Objetivos Específicos:**

- Expandir el uso de microcontroladores en entornos educativos.
- Fomentar el desarrollo de proyectos IOT, electrónica y robótica para todas las edades.
- Fructificar la integración de modelos de lenguaje en el desarrollo y aprendizaje de proyectos electrónicos.
- Ampliar la base de conocimiento de principiantes en programación de manera interactiva y centralizada.

## **Misión**

Nuestra misión es hacer que la programación y el desarrollo de proyectos electrónicos sean accesibles y atractivos para todos, especialmente para estudiantes, aficionados a la programación y docentes. Queremos que cualquier persona, sin importar su experiencia previa, pueda iniciarse en el mundo de la programación sin sentirse abrumada ni perdida.

Sabemos lo difícil que es dar el primer paso en un mundo tan complejo y técnico como la programación, por eso creamos una plataforma intuitiva que combina el aprendizaje con herramientas como modelos de lenguaje (LLM) para generar código de manera interactiva y personalizada. Nuestra herramienta está diseñada para ayudar tanto a profesores a introducir a sus alumnos en el desarrollo de proyectos, como a principiantes que desean emprender proyectos personales como la creación de mini robots o sistemas electrónicos, usando plataformas accesibles como las placas Espressif.

Queremos que el aprendizaje sea algo divertido y accesible, eliminando las barreras que impiden que las personas se adentren en este campo de manera efectiva y confiada.

## **Visión**

Nuestra visión es consolidar nuestra plataforma como una herramienta líder en la educación tecnológica, que permita a estudiantes, docentes y aficionados a la tecnología aprender y crear proyectos electrónicos de manera fácil y divertida.

En los próximos años, nos visualizamos como un referente en la enseñanza de programación aplicada a hardware, contribuyendo a que más personas se adentren en la tecnología, sin temores ni barreras. Nuestro objetivo es seguir perfeccionando y ampliando las funcionalidades de nuestra plataforma, con el fin de que pueda ser utilizada en instituciones educativas de todos los niveles, desde colegios hasta universidades.

A largo plazo, buscamos transformar nuestra plataforma en una herramienta indispensable en el aula, accesible tanto a profesores que desean motivar a sus

estudiantes, como a aprendices autodidactas que busquen desarrollar proyectos en su tiempo libre. No solo queremos enseñar programación, sino también inspirar una nueva generación de creadores, que se apasionen por la tecnología y sus posibilidades.

Nos comprometemos a seguir mejorando y ampliando nuestra oferta educativa, creando un entorno en el que cualquiera, sin importar su nivel de experiencia, pueda aprender, experimentar y ser parte de la innovación tecnológica.

**Valores:**

1. **Accesibilidad:** Creemos que la educación tecnológica debe estar al alcance de todos, sin importar el nivel de experiencia ni el contexto.
2. **Innovación:** Siempre buscamos mejorar, incorporar nuevas tecnologías y adaptarnos a las necesidades de nuestros usuarios.
3. **Empatía:** Nos enfocamos en entender las dificultades de los principiantes, para diseñar soluciones que sean fáciles de usar y que fomenten el aprendizaje.
4. **Colaboración:** Trabajamos de la mano con estudiantes, docentes y la comunidad tecnológica para mejorar nuestro impacto.
5. **Compromiso:** Estamos comprometidos con el desarrollo de una educación accesible, inclusiva y capaz de transformar la vida de las personas.