

## 1. Nombre del Proyecto:

Desarrollaremos una aplicación móvil, estilo Moodle para ESC educación, es una institución salvadoreña que ofrece diplomados en el área de informática, negocios y valores. Que permita a los usuarios inscribirse a los cursos de manera online. En la aplicación se incluirá login con cuentas de usuario, cursos, calendario de actividades, seguimientos de progreso del curso (exámenes, calificaciones). Tendrá un pie de página con la información de la institución.

## 2. Problemas a resolver:

ESC Educación necesita mejorar su proceso de gestión de alumnos y facilitar la comunicación entre estudiantes, maestros y administradores, así como proporcionar herramientas para un seguimiento efectivo del progreso del curso, por lo tanto, brindaremos soluciones para poder facilitarles como institución.

- **Login y configuración de cuenta:** Desarrollaremos un sistema de inicio de sesión que permita a los alumnos acceder a sus cuentas personalizadas. Dentro de la cuenta, los alumnos podrán configurar su idioma preferido y agregar sus expectativas o deseos.
- **Inscripción a cursos y acceso a la página de clases:** Implementaremos una función de inscripción a cursos donde los alumnos puedan registrarse en los cursos de su elección. Después de inscribirse, podrán acceder a la página de clases y ver los cursos a los que están inscritos.
- **Calendario de actividades:** Desarrollaremos un calendario de actividades donde se muestren las fechas importantes, como tareas, exámenes y clases programadas. Esto ayudará a los alumnos a organizar su tiempo de estudio y mantenerse al tanto de los eventos académicos.
- **Seguimiento del progreso:** Crearemos una sección donde los alumnos puedan realizar un seguimiento de su progreso en los cursos. Podrán ver su rendimiento, notas de exámenes y tareas completadas, lo que les permitirá identificar áreas de mejora y trabajar en su desarrollo académico.
- **Pie de página institucional:** Incluir un pie de página en la aplicación que contenga información importante de la institución, como el nombre, número de teléfono,

correo electrónico y dirección, para que los usuarios puedan contactar fácilmente a la institución si es necesario.

Con esta solución, ESC Educación podrá mejorar la experiencia educativa de sus alumnos, facilitar el seguimiento del progreso del curso, y fortalecer su presencia institucional.

### **3. Objetivo general:**

Esperamos mejorar la experiencia educativa de los alumnos de ESC educación al proporcionarles una plataforma móvil intuitiva y funcional. Por lo tanto, facilitaremos el aprendizaje colaborativo y apoyo académico. También optimizaremos el proceso de inscripción a cursos y proporcionar acceso fácil a la información sobre los cursos y actividades académicas y así poder permitir un seguimiento efectivo del progreso del curso para que los alumnos puedan monitorear su rendimiento y mejorar. A la vez reforzaremos la presencia institucional al brindar una aplicación móvil y bien diseñada que refleje los valores y la calidad educativa de la institución.

### **4. Metas:**

- a) **Reducción en el tiempo de respuesta de la mensajería privada:** Estableceríamos una meta para reducir el tiempo de respuesta promedio en la mensajería privada entre alumnos, maestros y administradores, lo que mejorará la eficiencia en la comunicación.
- b) **Incremento en el progreso del curso:** Aumento en el progreso del curso de los alumnos, que se puede medir mediante la finalización de tareas, participación en clases y mejoras en las calificaciones de cada alumno.
- c) **Porcentaje de usuarios registrados:** Fijaríamos una meta sobre el porcentaje de usuarios que se registren en la aplicación, lo que demostrará la aceptación y la participación de los usuarios en la plataforma.

## **5. Resultados esperados:**

-Beneficios del proyecto:

- a. Mejorar la experiencia educativa para los alumnos.
- b. Facilitación de la comunicación entre alumnos, maestros y administradores.
- c. Optimización del proceso de inscripción y acceso a información sobre cursos.
- d. Seguimiento efectivo del progreso del curso para los alumnos.
- e. Reforzamiento de la presencia institucional de ESC Educación a través de la aplicación móvil.

-Principales resultados esperados:

- a. Mayor participación y compromiso de los alumnos.
- b. Mejora en la calidad de la comunicación y el intercambio de conocimientos.
- c. Aumento en la eficiencia administrativa y académica.
- d. Avances en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.
- e. Consolidación de la reputación y visibilidad de ESC Educación.

## **6. Metodología:**

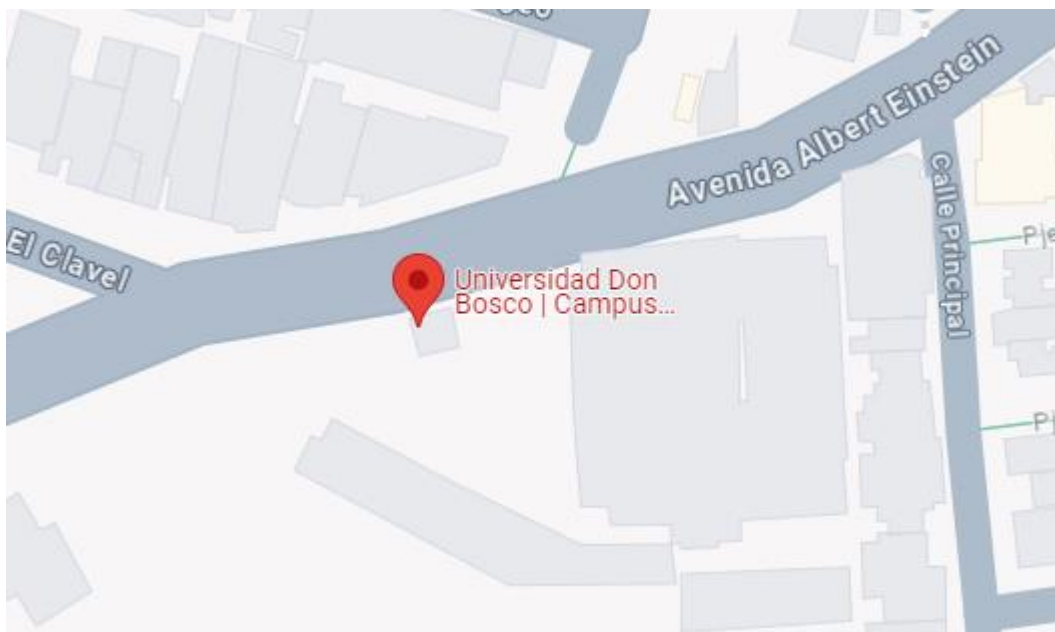
Nosotros como estudiantes, escogimos la institución ESC educación, para desarrollar una aplicación móvil como proyecto de nuestro aprendizaje en la materia. Ya que ofrecemos una practica para aplicar los conocimientos adquiridos y aprender nuevas habilidades relacionadas con el diseño y la implementación de apps móviles.

Trabajaremos en equipo para poder realizar todos los puntos ya acordados, por lo cual tomaremos la división del proyecto en interacciones. La asignación de tareas a cada miembro del grupo, tal como la implementación de funcionalidades claves de la aplicación y realización de pruebas para garantizar el funcionamiento adecuado.

Una vez completado el desarrollo de la aplicación móvil, nosotros los estudiantes reflexionaremos sobre lo aprendido durante todo el proceso y a su vez la presentación del proyecto final a nuestro catedrático de materia para que el pueda evaluar nuestro desempeño a lo largo de la materia.

## 7. Área geográfica y Beneficiarios del proyecto:

El proyecto se llevara a cabo en Antiguo Cuscatlán, Universidad Don Bosco , con ubicación geográfica de MQF7+M57, Avenida Albert Einstein, San Salvador



Como beneficiarios para este proyecto es para alumnos, maestros , administrativos y también como institución ESC Educación (Enseñanza técnica en áreas de informática , idiomas , negocios y valores)

## 8. Equipo participante

Diego Canjura

Cesia Peraza

José Álvarez

Paola Rauda

Jonathan Dimas

Jennifer Zaldana

## 9. Posibles fuentes de financiamiento:

Patrocinios corporativos: En el cual podemos buscar alianzas con empresas privadas que estén interesadas en apoyar iniciativas educativas y tecnológicas.

Financiamiento colectivo: Utilizar plataformas de donación para poder recaudar fondos de manera colectiva, sea padres de familia, maestros, interesados en el proyecto o también rifas y sorteos para quienes desean participar y donar.

Patrocinios gubernamentales: Investigar la posibilidad de obtener un donativo o fondos de programas gubernamentales destinados al desarrollo de tecnología educativa o proyecto de innovación en el sector educativo.

Fondos propios de la institución: Como último punto, ESC educación podría destinar parte de su presupuesto para financiar el desarrollo de la aplicación móvil como parte de su inversión en la tecnología educativa.

## 10. Factores críticos de éxito:

- No poder encontrar fuentes de financiamiento podría afectar o retrasar el desarrollo de este proyecto. Como solución es poder encontrar y dar ideas para encontrar esa fuente de ingresos.
- Que la institución no este de acuerdo con las propuestas definidas de la aplicación, esto podría retrasar el desarrollo de ella, y como solución seria consultar con la institución que es lo que ellos desean en una app móvil.

**11. Duración:** El tiempo previsto para el desarrollo del proyecto es de 4 meses, desde febrero 2024 hasta mayo 2024

## 12. Presupuesto

- a. Hosting y dominios: \$125 para hosting y \$20 para dominio
- b. software: No tendrá costos de licencia ya que estaremos utilizando herramientas de código abierto.
- c. Extras: \$60 para imprevistos o algún costo que se necesite.
- d. RRHH: Ya que el trabajo será parte de un proyecto universitario, no tendrá costo laboral.