

Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy



## SmartAcademy

**Protopersona:** Niños y jóvenes de 12 a 17 años de edad, hispano hablantes con la intención de adquirir los conocimientos básico-intermedios, necesarios para poder desarrollarse en materias de las áreas de STEM, busquen descubrir su perfil académico y estén interesados en continuar sus estudios.

Con acceso a un dispositivo que tenga acceso a internet y la disposición de aprender.

**Mapa de empatía:**

- **¿Qué piensa y siente?** Aspira a terminar la secundaria o preparatoria, aprender lo necesario, sacar buenas calificaciones y pasar los exámenes de admisión tanto de preparatoria como universidad.
- **¿Que oye?** Los comentarios de las personas de su entorno, amigos, familiares, profesores, etc..., el contenido que consume en redes sociales o en general, internet.
- **¿Qué dice y hace?** Usa lenguaje coloquial y sencillo
- **¿Qué ve?** Streamings, series, videos en youtube sus clases en línea.
- **Esfuerzos:** Buscar sacar la mayor nota posible en sus materias
- **Resultados:** Conocimiento necesario para poder pasar los exámenes escolares

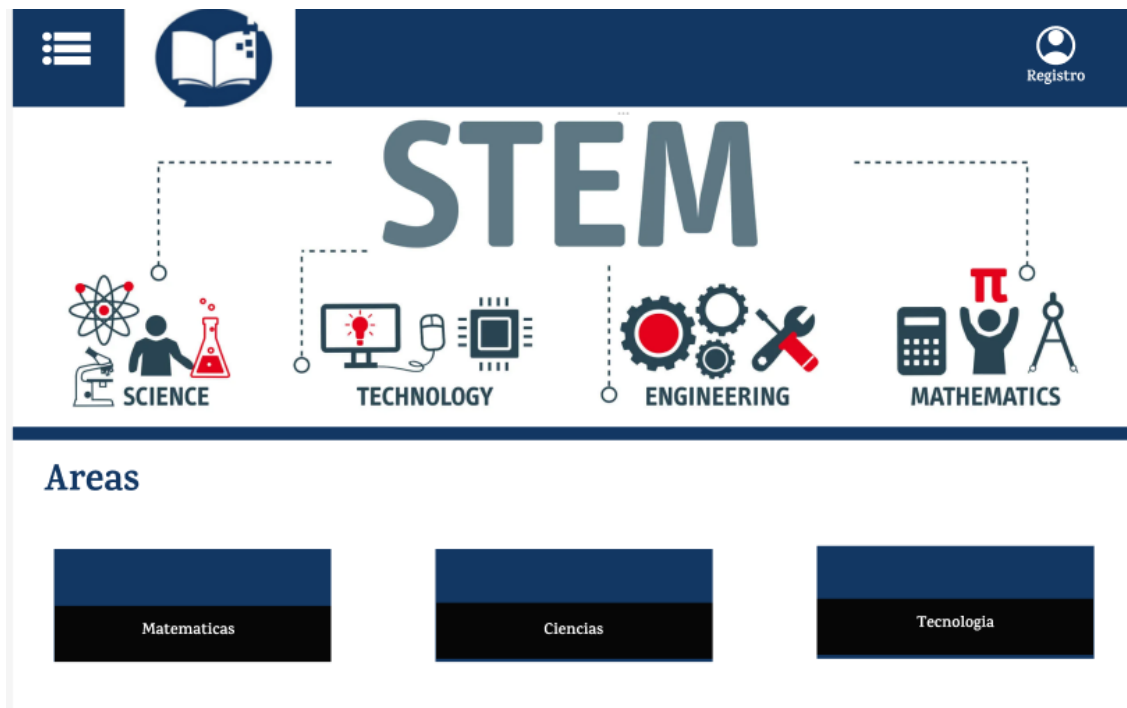
**Problema a resolver:** Facilitar el acceso a la educación básica y media superior para niñas y niños interesados en crear un perfil de STEM

Equipo: No somos bots

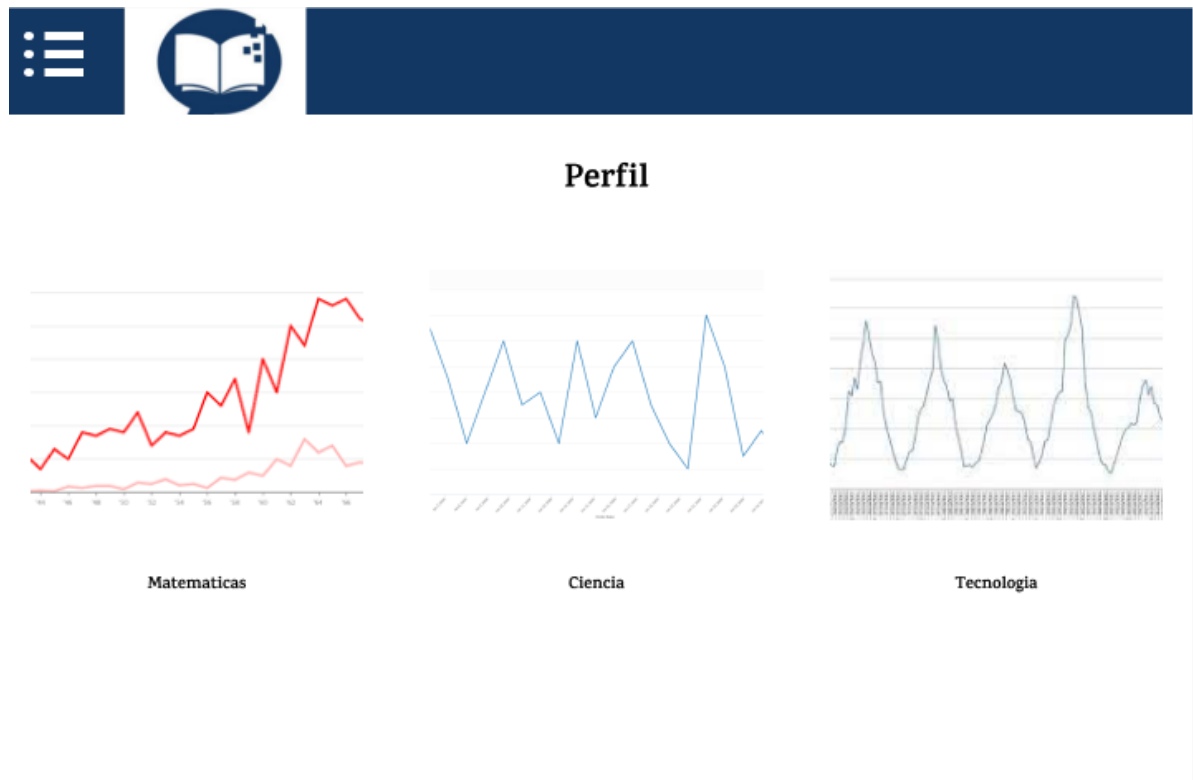
Nombre de proyecto: SmartAcademy

## Bosquejo de soluciones:

Página principal:



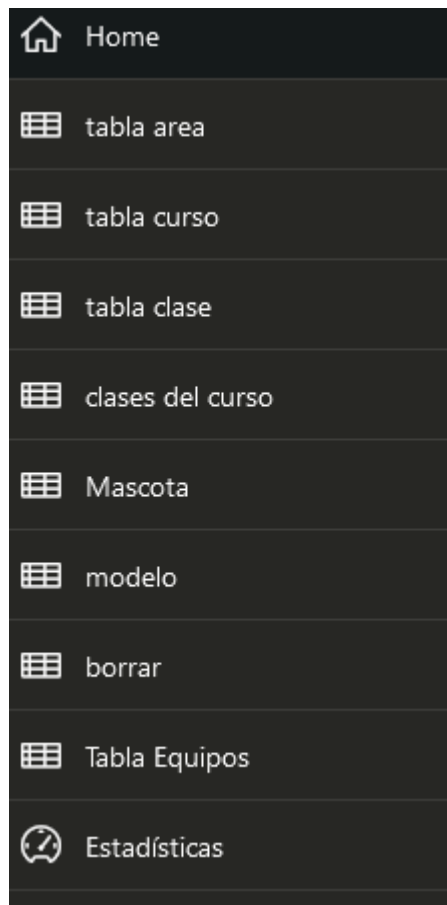
Página de estadísticas donde se puede ver el perfil que va generando el usuario según su desempeño en los cursos:



Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

Barra:



### **Alto impacto:**

La tecnología está cambiando la relación entre el profesor y el alumno, donde la enseñanza y el aprendizaje se han alejado de las plataformas tradicionales a una experiencia digital. Antes del aprendizaje electrónico, los estudiantes tenían un horario limitado de contacto con los educadores.

Actualmente datos del UIS muestran que 750 millones de adultos, dos tercios de los cuales son mujeres, aún carecen de habilidades básicas de lectura y escritura (UNESCO) y uno de cada cinco niños, adolescentes y jóvenes en todo el mundo no asiste a la escuela, una cifra que apenas ha cambiado en los últimos cinco años (UNESCO).

Las plataformas de aprendizaje en línea han llevado a una mayor interactividad en las aulas. Donde los estudiantes solían confiar en métodos de enseñanza en aula, la conectividad en línea ha complementado su aprendizaje y ha aumentado la interacción general y las oportunidades de colaboración. Se proyecta que el mercado mundial de e-learning tendrá un valor de \$ 325 mil millones en 2025 (Global News Wire) y actualmente los cursos en línea representan \$46 mil millones del mercado de e-learning (Statista).

Una de las principales razones por las que el e-learning se está volviendo tan popular es porque el mercado laboral cambia y evoluciona constantemente (Podia).

Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

En algunos países, menos de las tres cuartas partes de los maestros están capacitados según los estándares nacionales, lo que resulta en 130 millones de niños matriculados en escuelas que ni siquiera están aprendiendo lo básico (Ciudadano Global).

### **Innovación y Creatividad - ¿Cómo se distingue esta propuesta de otras**

**soluciones?** La plataforma no solo es una herramienta para la educación, sino que también permite al usuario conocer sus fortalezas para crear un perfil que le ayude a conocer mejor sus habilidades y se de cuenta que carreras universitarias se adaptan al perfil que creó a base de su desempeño y afinidades en los cursos tomados.

Además según el perfil creado y las posibles carreras, la plataforma ayuda al usuario a hacer match con diversas universidades que potencien su conocimiento.

### **Escalabilidad - Cómo puede ser escalable en otro tiempo y lugar.**

Lo primero que se busca es poder cambiar el idioma de la plataforma a inglés para lograr un mayor alcance poblacional, además de incorporar nuevas materias y recursos para los usuarios, También se busca profundizar en la gamificación y crear eventos en los que los distintos perfiles de alumnos estén interesados, con el fin de siempre tener una plataforma actualizada y que cubra las necesidades de las personas que la usen.

### **Viabilidad – Qué elementos se deben considerar para que el proyecto pueda ser un éxito.**

Se busca que las universidades que agreguemos a la plataforma sean las mismas que nos patrocinen, para así poder brindar una experiencia gratuita, dando además visibilidad a las escuelas que brindan carreras de las áreas de STEM.

Los mentores se tiene planeado que sean Estudiantes universitarios que busquen cubrir horas de servicio social y tanto los maestros como cursos pertenecerán a distintas escuelas, universidades y empresas, esto con el fin de brindar al alumno una extensa gama de cursos y conocimientos en las distintas áreas que se ofrecen. Se planea que el pago a los maestros sea por cada video o material que proporcionen a la plataforma, teniendo en consideración que cada uno (material/video) que suban tienen un valor fijo.

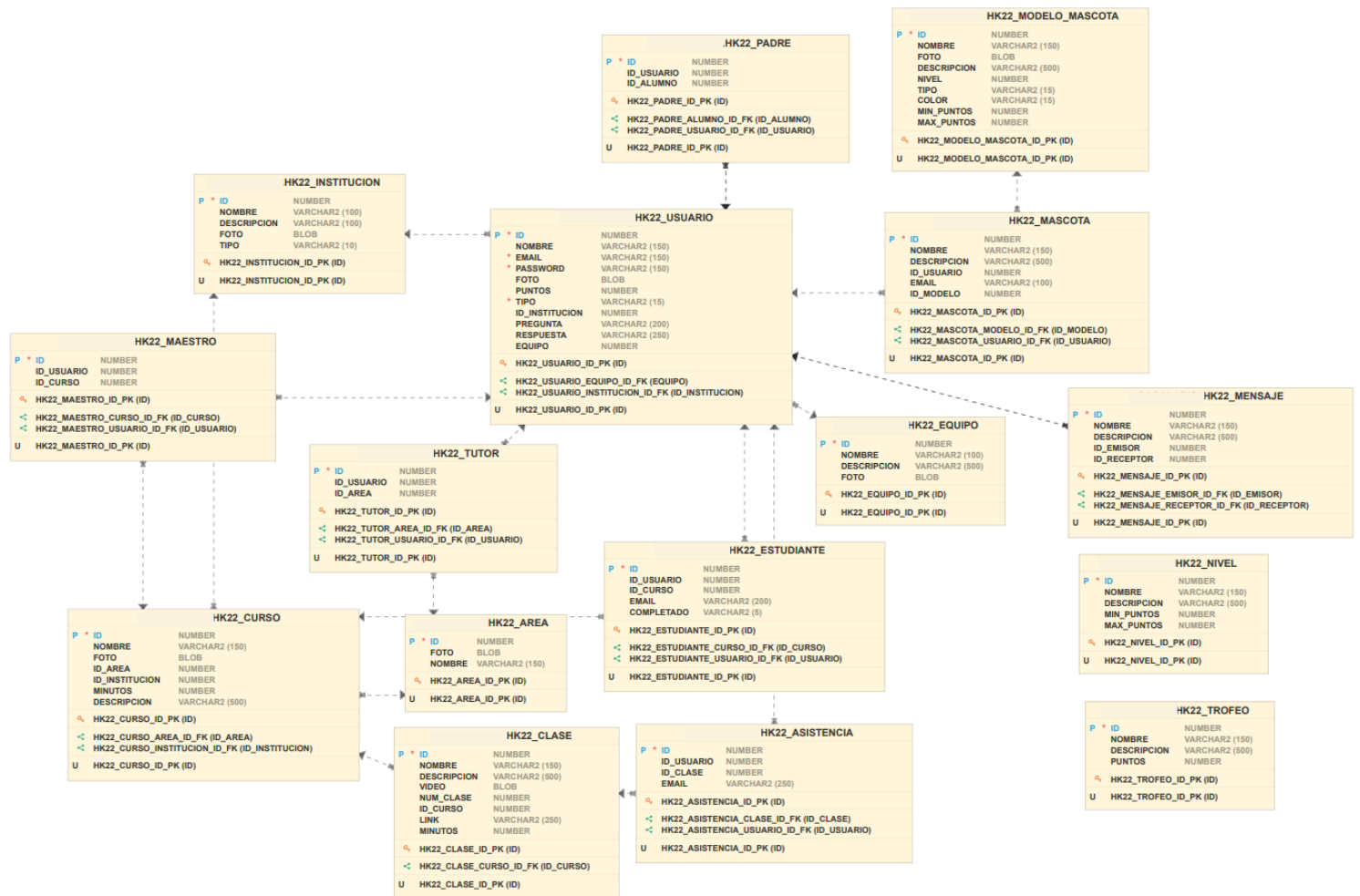
### **Mérito técnico - ¿Cómo se aprovechan e implementan las herramientas y tecnologías utilizadas?**

- JavaScript: será fundamental en los procesos de la aplicación web.
- HTML: ya que la plataforma será accesible desde la web.
- CSS: para dar un ambiente más amigable al usuario.
- SQL-Base de datos relacionales: estas manejan la información de la plataforma.
- Apex: es una herramienta que puede combinar las anteriores tecnología para un desarrollo más eficiente.
- OCI cloud oracle: se piensa usar esta herramienta para el hosting tanto de las bases de datos como la aplicación web

Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

actualmente se tiene pensado un modelo relacional el cual se describe a continuación:



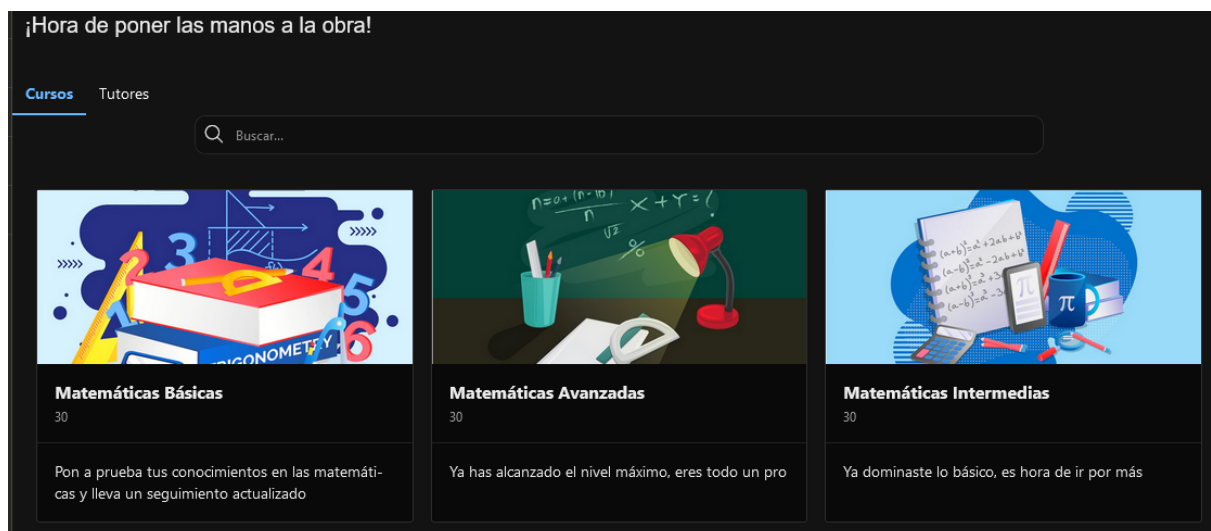
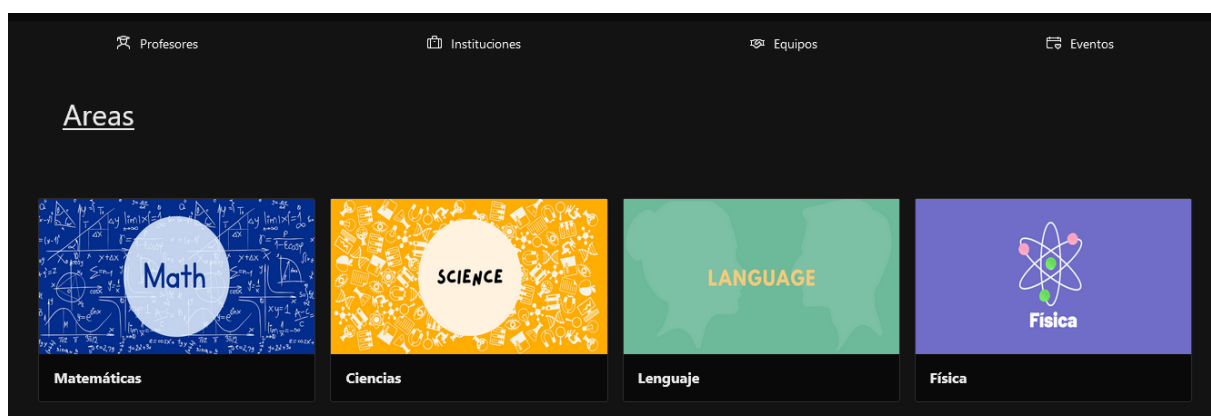
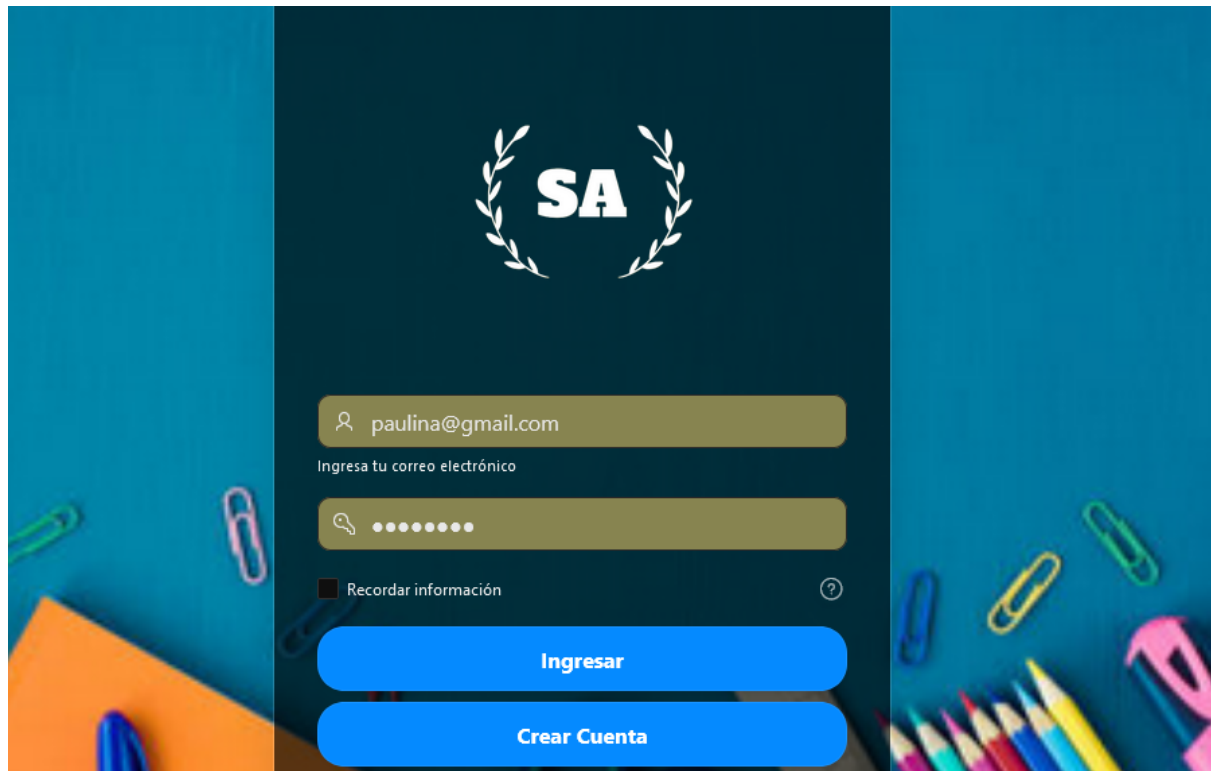
Resultado fase 2:

Página principal:



Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy



clases del curso



**Matemáticas Básicas**  
Duración: 30 min

Pon a prueba tus conocimientos en las matemáticas y lleva un seguimiento actualizado

Estas inscrito en este curso




Num Clase	Nombre	Descripción	Minutos
1	Aritmética	Aprende sobre la parte de la matemática que estudia los números y las operaciones que se hacen con ellos.	20
2	Preálgebra	Pon a prueba para completar los desafíos que ofrece este curso	25

1 - 2

Cursos

Tutores

Buscar...



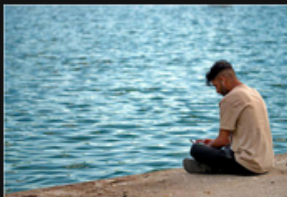
Alisa Rey

UDG

Me gusta ayudar y me gustan las ciencias

Felicitaciones: 2

Agendar asesoría



Aki yun

UDG

Busco brindar la mayor ayuda posible

Felicitaciones: 2

Agendar asesoría

Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

Agendar asesoría con tutor:

Para

Alisa Rey

Asunto

Descripcion

Cancel

Create

Felicitar tutor o maestro:

Felicitaciones

GRACIAS



El tutor/tutora recibirán tus felicitaciones

Cancel

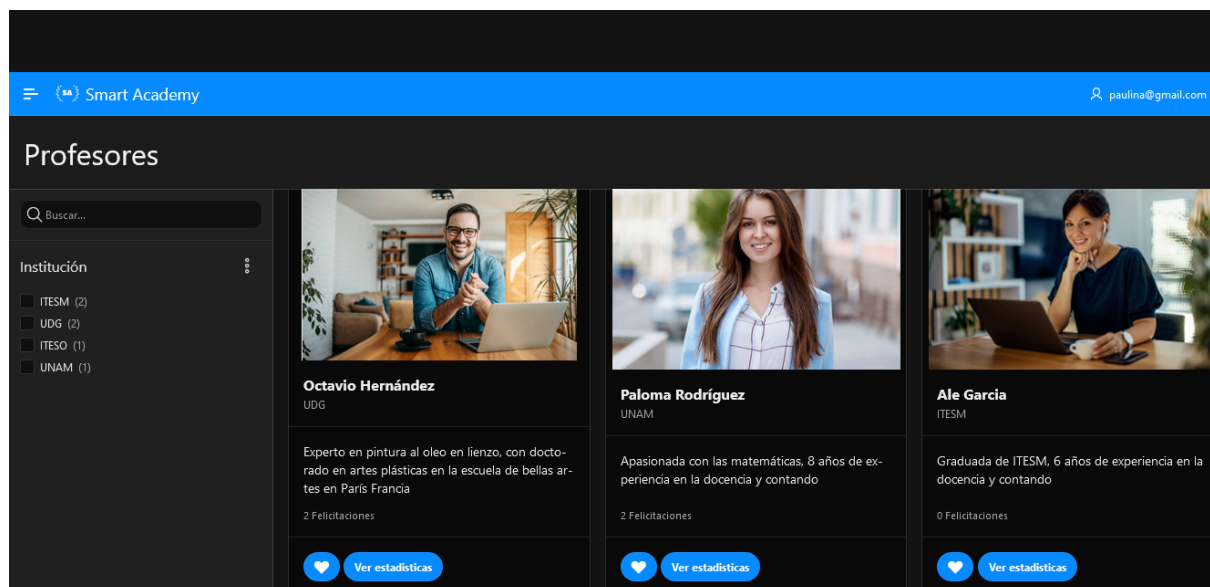
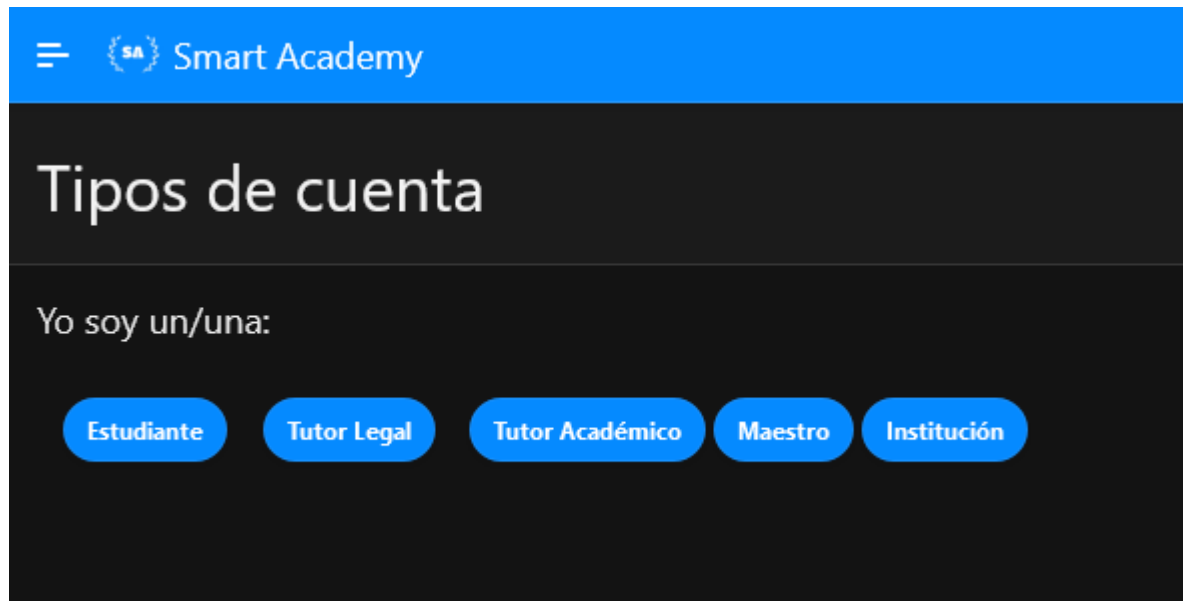
Dar Felicitación



Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

Al crear una cuenta seleccionas que tipo de usuario eres para que tengas la vista que te corresponde:



Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

Smart Academy

Home


Mascota

Instituciones

Profesores

Equipos

Mascota




Perro

Nivel: 1

Este perrito es curioso y juguetón

Adoptar




Erizo

Nivel: 1

Es seguro y muy inteligente

Adoptar



Camaleón

Nivel: 1

Le gusta explorar y descubrir n

Adoptar

Smart Academy

paulina@gmail.com

Home


Mascota

Instituciones

Profesores


Equipos

Instituciones




ITESM

Universidad Privada



ITESO

Universidad Privada




UDG

Universidad Pública

paulina@gmail.com

Equipos

Realizar Test



Phi Delta

¿Te suena el perro de Pavlov? Esta es una de las teorías que explican el aprendizaje asociativo, o cómo las personas asocian un estímulo a otro estímulo o comportamiento. Quienes están en este equipo tienden a tener esta forma de aprender, es uno de los tipos de aprendizaje más ricos, profundos y con mejores resultados.

Equipo: No somos bots

Nombre de proyecto: SmartAcademy

### **Referencias:**

Perez, P. (2019). Las 10 principales estadísticas de educación en el mundo.  
julio 20, 2022, de legios Sitio web:

<https://www.legios.cl/las-10-principales-estadisticas-de-educacion-en-el-mundo/>