Definición Proyecto APT

SynapQuest

Integrantes:

* Franco Constanzo
* Javiera Bustamante
* Fernanda Marín

# Índice

[Índice 1](#_Toc115281517)

[Abstract 2](#_Toc1937965338)

[Descripción 2](#_Toc2132253202)

[Relación con las competencias del Perfil de Egreso 2](#_Toc148888106)

[Factibilidad del Proyecto 2](#_Toc1063790919)

[Conclusiones 2](#_Toc2704543)

[Reflexiones 2](#_Toc1912491795)

# Abstract

El objetivo de este proyecto es desarrollar una plataforma web de aprendizaje adaptativo para estudiantes diagnosticados con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). El método pretende desarrollar la concentración, la memoria y el rendimiento escolar a través de la gamificación y de un contenido adaptado a sus necesidades. Esta propuesta es importante porque responde a una necesidad educativa que el sistema educativo actual no aborda. Este sistema se caracteriza por ser lineal y poco flexible, lo cual obstaculiza el proceso de aprendizaje en personas con TDAH. Se espera que la solución favorezca el rendimiento académico, la atención y la motivación.

# Descripción

El proyecto consiste en desarrollar e implementar un sistema que evalúe la atención del usuario y desarrolle la concentración, la memoria y el rendimiento académico con contenidos adaptados a sus necesidades. La plataforma incorporará elementos de gamificación (minijuegos, puntos de experiencia y recompensas) y contenidos a medida para su aprendizaje. La importancia de este proyecto se justifica porque responde a una necesidad educativa real, ya que los métodos actuales de enseñanza no se adaptan a estudiantes con TDAH.

# Relación con las competencias del Perfil de Egreso

El desarrollo de este proyecto se relaciona con las siguientes competencias del perfil de egreso de la carrera de Ingeniería en Informática:

* **Diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas:** Se realiza una página web interactiva y adaptativa hacia las necesidades del cliente.
* **Gestión de Proyectos informáticos:** Se realiza un plan, organización y manejo de cada etapa del proyecto, aplicando metodologías agiles.
* **Diseño de modelos de datos para soportar los requerimientos:** Se organiza una estructura de datos que se almacena y organiza para saber el progreso de cada estudiante.

# Factibilidad del Proyecto

La factibilidad se podrá observar mediante un análisis en tres dimensiones:

* **Técnica:** Se observará frameworks y Tecnologías (React, Mongo, Vite, CSS Modules, Zustand, TypeScript, etc.) que ayudará a la elaboración de la página web.
* **Económica:** Se tendrá un costo mínimo en herramientas u otras implementaciones para el proyecto, dado que se utilizarán herramientas de uso gratuito para el desarrollo.
* **Operativa:** Se contará con las competencias necesarias para el desarrollo web, gestión de proyecto y el diseño de modelos de datos. También se cuenta con un proyecto viable al alcance del entorno académico, que se quiere implementar y realizar sus controles y monitoreos antes de su escalamiento.

# Conclusiones

El proyecto SynapQuest más allá de que sea una idea innovadora es una herramienta que ayudara a más de un niño con su aprendizaje, con un desarrollo web adaptado para personas con TDAH. Con su enfoque gamificado y adaptado ayudará al desempeño académico y también emocional para estos niños con su diagnóstico, que los hará sentir incluidos en el ámbito académico.

# Reflexiones

Esta idea de proyecto nos permitió ver más allá a los estudiantes con TDAH, ya que requieren otro tipo de enseñanza y que esté también adaptado a sus necesidades y metodologías distintas a las tradicionales. Hoy en día con la tecnología que tenemos en nuestras manos podemos hacer más que una ayuda si no también crear una solución con un impacto social.