**INTRODUCCION**

Desde hace muchos años, en el ámbito educacional se ha utilizado un sistema de gestión en donde la información se escribía en manuscrita en un libro expuesto a muchos ambientes, donde es bastante escaso respecto a los resultados que puede dar, ya que siempre existía la incertidumbre de que dicha información podría ser eliminada, manipulada o por un accidente externo se podría alterar, es por esto que desarrolle una propuesta donde se satisfaga todos los problemas anteriormente dichos, manteniendo los siguientes puntos:

Mantenimiento, donde se podrá realizar todas las acciones que tienen como objetivo preservar la información y o restaurarla a un estado requerido.

Manejo correcto de datos, en la cual se podrá ver de manera efectiva el tratamiento de datos de manera exitosa

Y mejor control administrativo, donde se analizarán todos los puntos en lo cual el método antiguo fallaba o podría fallar y resolverlos de manera totalmente digital.

**Presentación de la Problemática**

La problemática de este proyecto va dirigida a un ambiente escolar y, consigo, a un área de educación.

La problemática del proyecto es la escaza capacidad de poder ingresar y verificar el estado de información que tiene un alumno dentro de un establecimiento, tales como las notas, las anotaciones, las reuniones y mucho más.

La gran mayoría de los estudiantes cursando la enseñanza básica y media tienen la costumbre de memorizar y/o escribir toda esta información dentro de cuadernos y en cada situación por separado, siempre ha tenido sus contras los cuales perjudican mucho al estudiante.

También podemos destacar de que existía la costumbre de registrar la información de manera manual, una posibilidad de perdida de información y administración de información escasa.

**SOLUCIÓN DE PROPUESTA**

La relevancia de esta investigación es mediante el uso de una aplicación, el acceso libre y espontaneo a datos de su incumbencia que le permiten tener una perspectiva de su evolución en el proceso educativo, es decir, que permitan al profesor escribir y acceder a información de conocimiento público (notas, comunicaciones, anotaciones, reuniones, citaciones, evaluaciones, informes, tareas, trabajos, etc.) y después informarles a los estudiantes acerca de su estado estudiantil.

Con esto, se evitaría muchos problemas ya anteriormente mencionados y aparte se tendría más comodidad tanto como para los profesores y apoderados, como para los estudiantes.

**JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

Tenemos el punto de manejo de información, en donde, este proyecto pretende hacer una correcta manera para administrar y manejar los datos que se presentarán de los alumnos.

La presentación de datos se trata de la manera en que se mostrará esta información. Este punto es relevante ya que daría como resultado final del estudio de este proyecto y es donde más se trabajará, con el fin de satisfacer las necesidades de los profesores y de los estudiantes.

Y por el ultimo, la mejora del sistema manual, básicamente se trata de mejorar dicho sistema en un producto digitalizado, con más facilidad de trabajar, de ver los datos y teniendo siempre la seguridad de que los datos siempre estarán seguros en todo tipo de ámbito

**SOFTWARES SIMILARES**

La pandemia de COVID-19 ha he más difícil y puesto desafíos al sistema educativo, sobre todo al principio, tanto a nivel nacional como en el mundo entero. Nuestro país, con experiencia en situaciones de emergencia, no había experimentado circunstancias en las cuales un elemento tan esencial de la práctica y estructura del sistema, como es la participación e interacción entre integrantes de la comunidad escolar, se haya interrumpido o se encuentre mediada por diferentes tecnologías remotas durante tanto tiempo.

Tanto nosotros como el sistema educativo ha sido afectado, dando así, el exceso uso de plataformas online para poder realizar las clases, tales como Google Classroom y Microsoft Teams.

La similitud con la propuesta de este proyecto es que dichos programas comparten los mismos requerimientos.

Una diferencia es que, esta propuesta tiene la capacidad de usarse offline, sin necesidad de acceso a internet, lo cual es beneficioso en muchos aspectos.

Otra diferencia es que, al ser plataforma de escritorio, son muy pocas las probabilidades de que exista un problema de caída de sistema.

**METODOLOGÍA DE DESARROLLO**

En “Requisitos”, se analizará las necesidades de los usuarios finales, en este caso, de los alumnos. Dichas necesidades se pueden describir en la falta de información, el manejo de datos dentro del colegio, que el colegio carezca de una página oficial.

En el punto de “Diseño” se realizan los primeros bocetos de lo que tenemos planeado como software final.

Para esto hay que definir la organización de dicha estructura y de los elementos que se necesitan para el desarrollo del software.

Para poder contextualizar con la problemática del proyecto, se tiene pensado en el desarrollo de un login en el cual será el RUT y una contraseña, consiguiendo ingresar al menú principal donde estarán todas las opciones, para así poder continuar con el funcionamiento del software.

En la etapa de “Implementación” se toman todos los puntos de “Diseño” y se “traducen” para prepararse a un lenguaje de programación. En este caso, todos estos puntos ya mencionados, podría realizar todo el diseño visual y las vistas en Java para así continuar con el funcionamiento de estos.

En “Verificación” se debe probar y ejecutar el código final y verificar su funcionamiento.

Y finalmente, en la etapa de “Mantenimiento” se analizan los resultados de la etapa anterior y se realizan los cambios correspondientes (si es necesario) para así poder concluir con el proyecto.

Esto, luego de un análisis profundo entregue la satisfacción de las necesidades de información que los Estudiantes de enseñanza básica y media.

**CONCLUSION**

Los resultados obtenidos en el presente proyecto parecen confirmar que la implementación de una metodología basada en el estudio de casos, donde los estudiantes toman un papel activo en la elaboración de historias realistas, detalladas y complejas en las que se representan diferentes conceptos teóricos, favorece la adquisición de la competencia conocer, comprender y analizar el comportamiento dentro del proceso del uso de las aplicaciones.

Este proyecto beneficiará tanto al profesor como al estudiante, ya que, de esta manera, la información va a ser más flexible, cosa que antes era imposible de conseguir con facilidad, en cuanto al ingresarla por parte de los profesores y en verla por parte de los estudiantes.