**IDEA # 01 (puede ser niños de séptimo año para evaluar los conocimientos obtenidos en su educación primaria y reforzar conocimientos para el colegio – Etapa de transición) Las materias que se podrían evaluar son en las que más conocimiento tenemos como: Mate, Computación, Lenguaje y también se podría incluir la materia de Ciencias Naturales.**

**Tema:**

* Desarrollo de un modelo de machine learning para evaluar el nivel de habilidades y conocimientos de estudiantes de sexto año de primaria

**Objetivo General:**

Desarrollar un modelo de machine learning que permita evaluar el nivel de habilidades y conocimientos de los estudiantes de sexto año de primaria, identificando las áreas de oportunidad para su mejora a través de una aplicación en la cual se implementara.

**Alcance del Proyecto:**

* Se centrará en el desarrollo de un modelo de machine learning que pueda evaluar el nivel de habilidades y conocimientos de los estudiantes de sexto año de primaria en las siguientes áreas:
* Matemáticas
* Lenguaje y comunicación
* Ciencias naturales
* Se recopilará un conjunto de datos de respuestas de estudiantes de sexto año de primaria a pruebas estandarizadas.
* Una identificación de las áreas de oportunidad para la mejora de los estudiantes.
* Mejora de la calidad de la educación.
* Orientación a los estudiantes para su mejora académica.

**IDEA # 02**

**Tema:**

* Desarrollar una aplicación móvil para cuidadores de personas con discapacidad física.

**Objetivo General:**

Desarrollar una aplicación móvil que brinde herramientas para cuidadores de personas con discapacidad física, para facilitar la gestión y el apoyo a largo plazo, La aplicación incluirá una capacidad de registro en formularios, permitiendo a los cuidadores documentar de manera organizada y detallada información relevante. (el avance del paciente)

**Alcance del Proyecto:**

* Mejora las habilidades de los cuidadores.
* Comprender las necesidades de los cuidadores de personas con discapacidad física.
* Una función de recordatorio de citas, así como también seguimiento de la actividad física, un registro de medicamentos.
* Una función de comunicación con otros cuidadores.
* Definir requisitos de usabilidad de la aplicación, como la facilidad de uso, la accesibilidad y la seguridad.

**IDEA # 03**

**Tema:**

* Desarrollo de una Aplicación Móvil para la Generación de Planes de Alimentación para Personas con Diabetes mediante Recetas Médicas utilizando Aprendizaje Automático (Machine Learning)"

**Objetivo General:**

Desarrollo de un modelo de aprendizaje automático que pueda generar planes de alimentación personalizados para personas con diabetes a partir de recetas médicas utilizando aprendizaje automático.

**Alcance del Proyecto:**

* Investigar las necesidades de las personas con diabetes en cuanto a planes de alimentación.
* Desarrollo de un modelo de aprendizaje automático que pueda generar planes de alimentación personalizados para personas con diabetes
* Prueba de la aplicación móvil con un grupo de usuarios.
* Implementación del modelo de aprendizaje automático en una aplicación móvil

**IDEA # 04**

**Tema:**

* Desarrollo de modelo predictivo para el diagnóstico de la Diabetes utilizando algoritmos de Deep Learning.

**Objetivo General:**

Desarrollar un modelo predictivo utilizando algoritmos de Deep Learning el cual ayude a tener un pre-diagnóstico con rapidez.

**Descripción del Proyecto:**

Se va a desarrollar, entrenar y posteriormente evaluar los modelos para el diagnóstico de la diabetes, las redes neuronales se entrenarán con una base de datos de la enfermedad que cuente con todos los parámetros necesarios para desarrollar el modelo predictivo.

**IDEA # 05**

**Tema:**

* Desarrollar una Aplicación Móvil para Mejorar las Habilidades Sociales y de Comunicación en Niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) mediante la Metodologías Tech.

**Objetivo General:**

Desarrollar e implementar una aplicación móvil para niños con trastorno del espectro autista (TEA) de edad preescolar, basada en metodologías tecnológicas adaptadas a mejorar de manera efectiva las habilidades sociales y de comunicación

**Descripción del Proyecto:**

Se va a desarrollar una aplicación utilizando machine Learning en niños con trastorno del espectro autista TEA, previamente diagnosticado, sea una herramienta eficaz para mejorar las habilidades sociales y de comunicación. La aplicación se basará en la investigación sobre las necesidades específicas de estos niños y utilizará las últimas tecnologías para proporcionar un enfoque personalizado y efectivo.

La finalidad de esta aplicación es que el niño pueda aprender estructura básica del lenguaje, reconocer emociones y hábitos de la vida cotidiana.