

Universidad de San Carlos de Guatemala

División de Ciencias de la Ingeniería

Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Laboratorio Teoría de Sistemas 2

Ing. Pedro Luis Domingo Vásquez



Proyecto #1

Sistema para aprendizaje y
divulgación de la cultura Maya
Tiempo Maya 2.0

Integrantes

Willians Alberto Orozco López

201830221

Willy Jessiel Ardiano Juárez

201831187

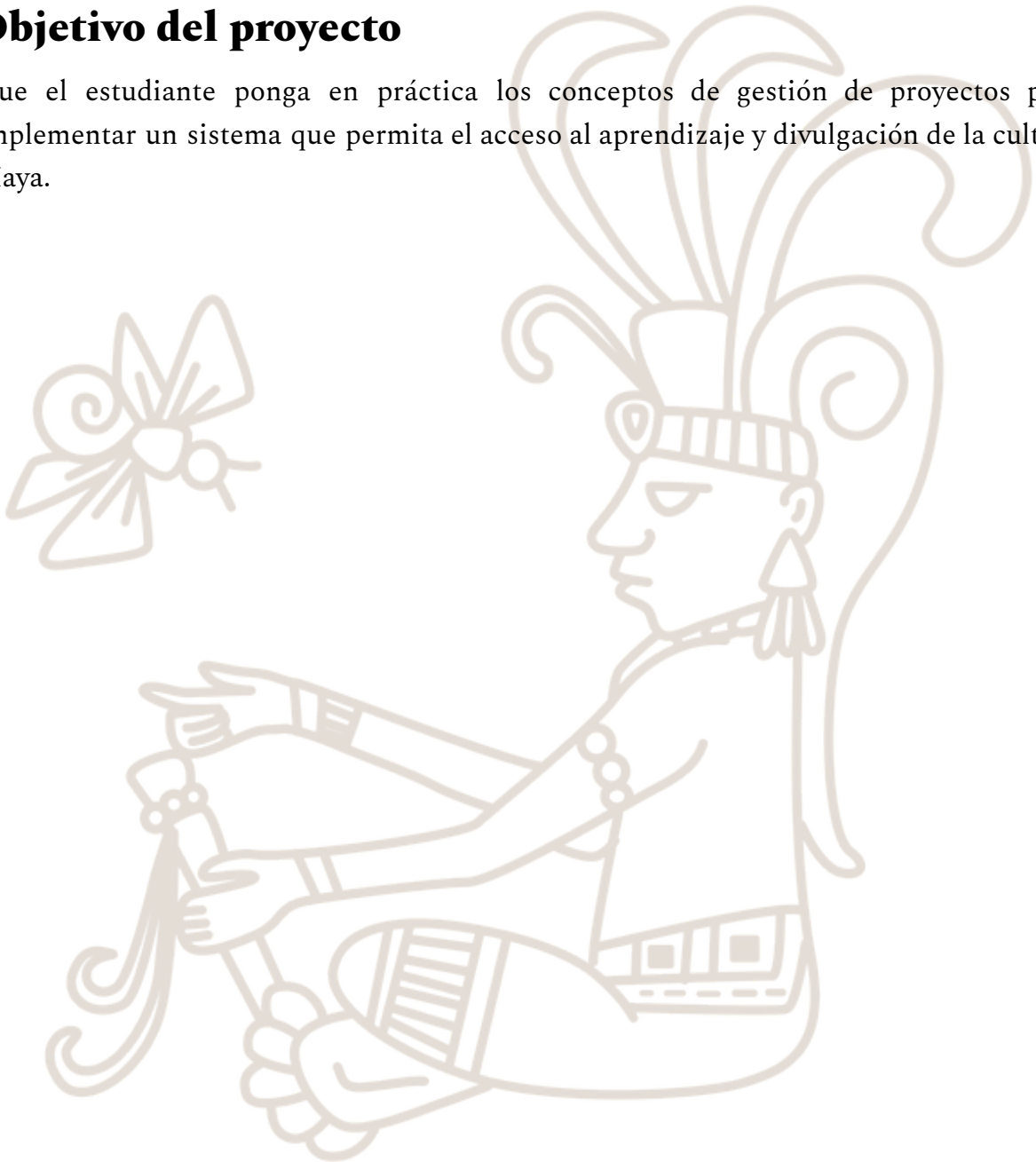
Hector Adolfo Son Chiché

201730347



Objetivo del proyecto

Que el estudiante ponga en práctica los conceptos de gestión de proyectos para implementar un sistema que permita el acceso al aprendizaje y divulgación de la cultura Maya.

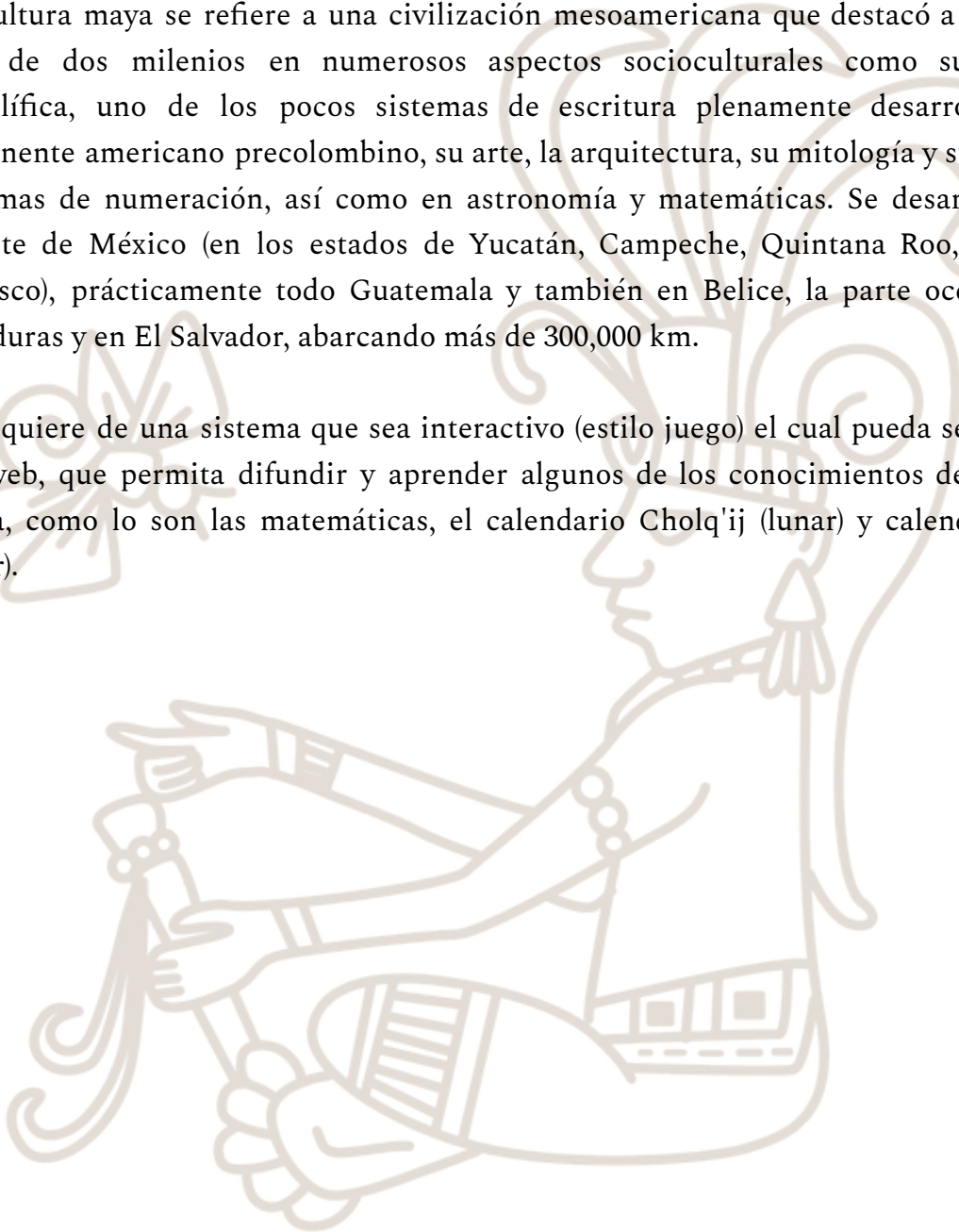




Descripción del proyecto

La cultura maya se refiere a una civilización mesoamericana que destacó a lo largo de más de dos milenios en numerosos aspectos socioculturales como su escritura jeroglífica, uno de los pocos sistemas de escritura plenamente desarrollados del continente americano precolombino, su arte, la arquitectura, su mitología y sus notables sistemas de numeración, así como en astronomía y matemáticas. Se desarrolló en el sureste de México (en los estados de Yucatán, Campeche, Quintana Roo, Chiapas y Tabasco), prácticamente todo Guatemala y también en Belice, la parte occidental de Honduras y en El Salvador, abarcando más de 300,000 km.

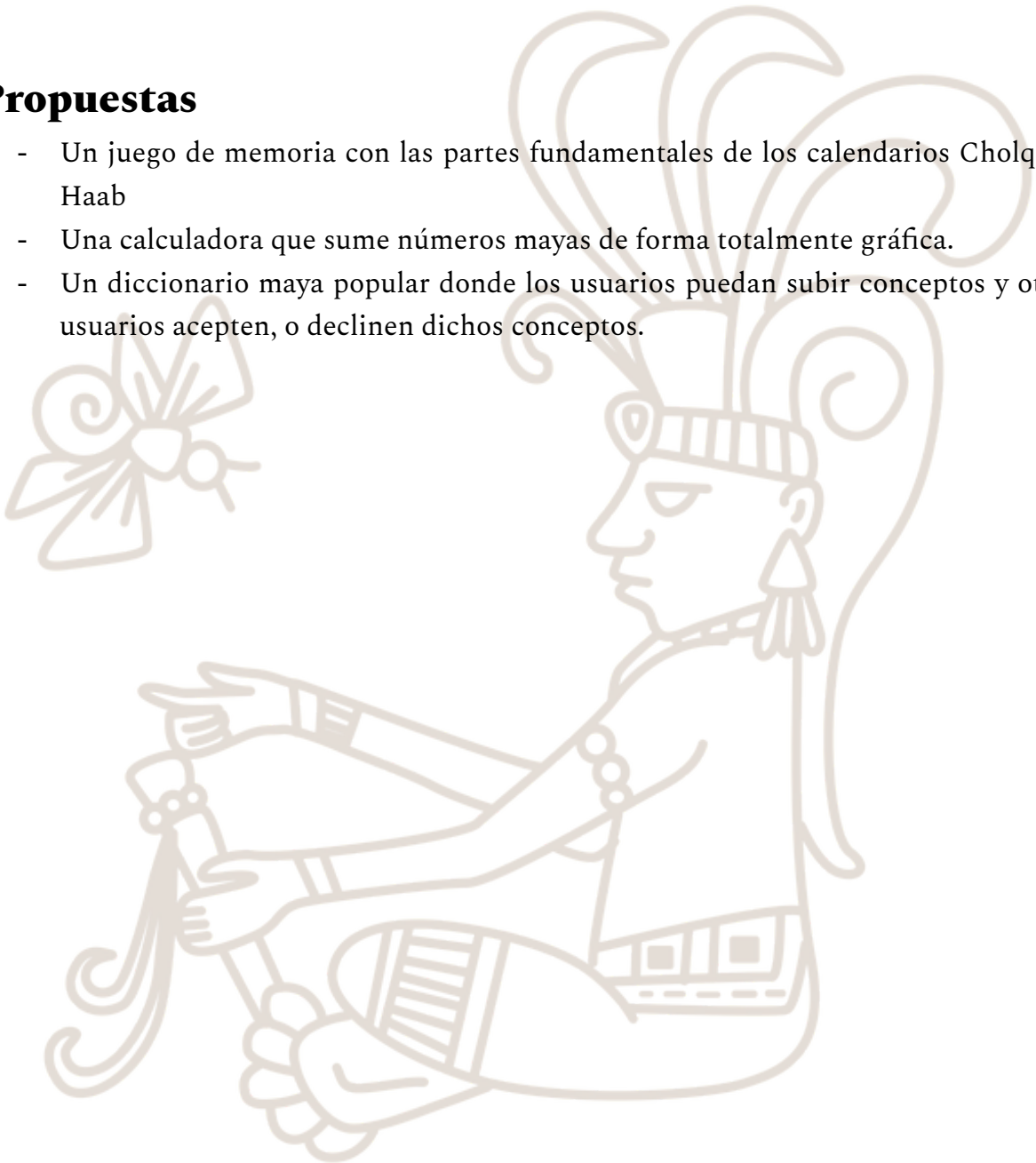
Se requiere de una sistema que sea interactivo (estilo juego) el cual pueda ser accedido vía web, que permita difundir y aprender algunos de los conocimientos de la cultura Maya, como lo son las matemáticas, el calendario Cholq'ij (lunar) y calendario Haab (solar).





Propuestas

- Un juego de memoria con las partes fundamentales de los calendarios Cholq'ij y Haab
- Una calculadora que sume números mayas de forma totalmente gráfica.
- Un diccionario maya popular donde los usuarios puedan subir conceptos y otros usuarios acepten, o declinen dichos conceptos.





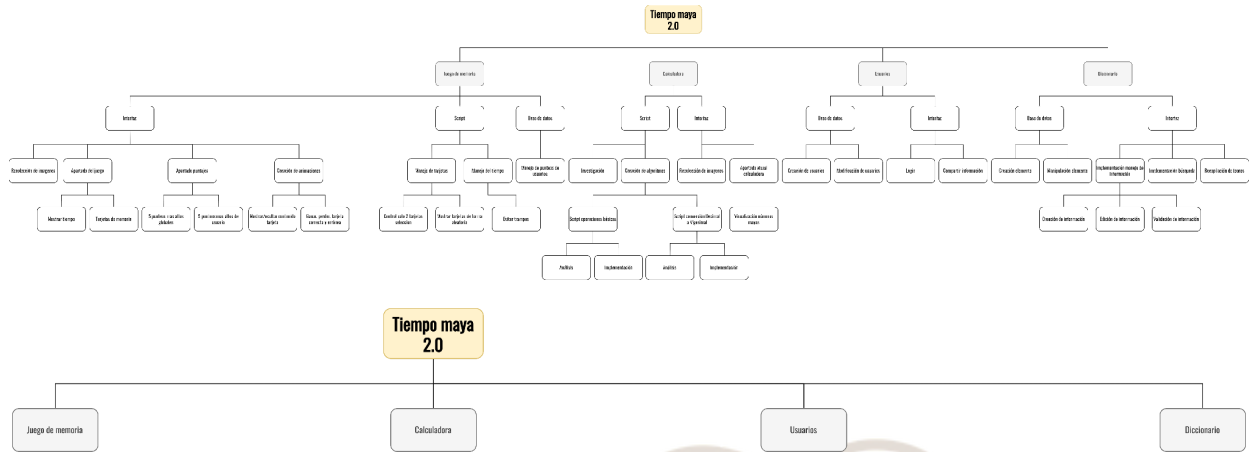
Herramientas seleccionadas

- Angular
- Springboot
- MySQL





EDT



CRONOGRAMA

